

Autore: Principe Konrad (Davide Malvestuto)
per domande ed errori: sevlam@libero.it

I miei ringraziamenti speciali vanno a
Simone Luciani e **Daniele Tascini**, grandi
autori, compagni di gioco e maestri di vita.

NOTA: questo documento non ha scopo di
lucro e vuole soltanto introdurre una
variante di gioco per giocatori esperti. Tutti i
diritti sul gioco e sulle immagini sono
detenuti dal legittimo proprietario (Hans im
Glück, Giochi Uniti, 999 Games, Albi, Arclight,
Devir, Filosofia Editions, etc).

SENZA ALEA

Questa mini-espansione é giocabile solo possedendo una copia de "I Viaggi di Marco Polo".
Le parti in **blu** sono da leggere solo se si possiede anche la mini-espansione Nuovi personaggi.
E' necessario conoscere il regolamento del gioco base per poter giocare.

COMPONENTI E PREPARAZIONE

COMPONENTI

- 1 Plancia extra 1 (in 2 pezzi)
- 4 Tessere Ordine di Turno (I, II, III e IV)

PREPARAZIONE

- 1) piazzate i pezzi della Plancia extra 1 sotto il Tabellone di Gioco, allineati a sinistra.
- 2) piazzate la Pila dei Contratti Speciali sullo spazio più a sinistra della nuova Plancia extra 1.
Quindi rivelate i primi 3 Contratti sugli spazi I, II e III alla sua destra.
Lo spazio più a destra, col simbolo del Cestino, sarà per gli scarti.
- 3) piazzate la Pila dei Doni nello spazio più a sinistra della Plancia extra, col simbolo dei Doni.
Quindi rivelate i primi 3 Doni sugli spazi I, II e III alla sua destra.
Lo spazio più a destra, riportante i simboli Cestino, sarà per gli scarti.

ORDINE DI TURNO

Le Tessere Ordine di Turno indicano l'ordine di turno (non si procede più in senso orario a partire da chi é in possesso della Clessidra) e, a fine turno, sono assegnate in base all'ordine con cui si è risolta l'azione Viaggiare.

L'ultimo ad effettuarla ottiene la Tessera I, il penultimo la II, etc. Coloro che non hanno viaggiato ricevono le ultime tessere in modo da mantenere l'ordine relativo del turno concluso.

La Tessera I rimpiazza la Clessidra (i 3 PV ricordano il valore a fine partita, nel gioco con le regole Bilanciate).

LANCIARE I DADI NERI

Ad inizio turno, subito prima che i giocatori prendano le rendite, vengono rilanciati anche i Dadi Neri. Saranno questi i risultati disponibili per l'acquisto nel round corrente.

MODALITA' DI GIOCO AVANZATA

Relativamente alla distribuzione dei Personaggi, se ne rivelano pari al numero dei giocatori +2 (per una maggiore scelta).

AZIONI AGGIUNTIVE (CAMMELLI)

Le **azioni aggiuntive** sono così modificate:

- 1) non é più consentito rimettere 1 **Cammello** nella riserva per poter rilanciare 1 dei propri dadi.
- 2) su ogni dado, il primo +1/-1 costa 1 **Cammello**, il 2° +1/-1 costa 2 **Cammelli**, il 3° +1/-1 costa 3 **Cammelli**, e così via. Per tenere conto del numero di modifiche, ora si può modificare il valore di un dado soltanto subito prima di usarlo.
- 3) quando si rimettono 3 **Cammelli** nella riserva per comprare 1 **Dado Nero**, questo non va più rilanciato.

Le nuove **azioni aggiuntive** sono riassunte sulla Plancia extra 1 (sulla destra).

CONTRATTI SPECIALI

Ogni volta che ad un giocatore spetta un Contratto dalla Pila dei Contratti Speciali, prende uno dei 3 Contratti visibili. Se gli spettano 2 Contratti, prende 2 dei 3 Contratti visibili. Dopo aver scelto, rivela Contratti dalla cima della pila, fino ad averne 3 visibili.

PRENDERE DONI

Ogni volta che a un giocatore spetta un **Dono** dalla Pila Comune, prende uno dei 3 **Doni** visibili. Dopo aver scelto, rivela un **Dono** dalla cima della pila, così da averne sempre 3 visibili.

RENDITE

Le Rendite (Bonus Città e Bonus Personaggi) vengono ora acquisite in ordine di turno.

Autore: Principe Konrad (Davide Malvestuto)
per domande ed errori: sevlam@libero.it

I miei ringraziamenti speciali vanno a
Simone Luciani e **Daniele Tascini**, grandi
autori, compagni di gioco e maestri di vita.

NOTA: questo documento non ha scopo di
lucro e vuole soltanto introdurre una
variante di gioco per giocatori esperti. Tutti i
diritti sul gioco e sulle immagini sono
detenuti dal legittimo proprietario (Hans im
Glück, Giochi Uniti, 999 Games, Albi, Arclight,
Devir, Filosofia Editions, etc).

BILANCIATO

Questa mini-espansione é giocabile solo possedendo una copia de "I Viaggi di Marco Polo".

Le parti in **blu** sono da leggere solo se si possiede anche la mini-espansione Nuovi personaggi.

E' necessario conoscere il regolamento del gioco base per poter giocare.

COMPONENTI, PREPARAZIONE E PUNTEGGIO

COMPONENTI

- 1 Plancia extra 2
- 4 Plance Giocatore sostitutive
- 4 Tessere 50/100 PV sostitutive
- 9 Carte Città sostitutive
- 1 Tessera Beijing + 1 Tessera Rotta Uzbeka
- + 1 Tessera Compensazioni

PREPARAZIONE E RISERVE

Piazzate la Plancia extra 2 sotto il Tabellone di Gioco, allineata a destra. Ponete sui 4 spazi le riserve di Oro, Seta, Pepe e Cammelli

Piazzate la riserva di Monete e le 4 tessere 50/100 Punti negli spazi soprastanti.

Piazzate le Tessere Beijing, Rotta Uzbeka e Compensazioni sulla Mappa (cfr. Appendice).

COMPONENTI SOSTITUTIVI

Se decidete di implementare l'espansione sostituite i seguenti componenti originali.

NUOVE PLANCE GIOCATORE

Sostituite le Plance Giocatore originali con le Nuove Plance Giocatore (che riportano i nuovi valori in PV di Avamposti e Contratti).

Su di essi sono presenti i seguenti spazi:

- a) **Il Borsello** (al centro in alto), per le Monete,
- b) **Il Deposito** (al centro in basso), per i Doni e i Bonus Commerciali immagazzinati,
- c) **la Scrivanla** (in basso a sinistra), per il Personaggio, e sotto, le 2 Carte Obiettivo.
- d) **il Cassetto** (in basso a destra), per i Contratti conclusi (maggioranza: 0 PV),
- e) **la Nicchia** (sopra il Cassetto), riservato per: Clessidra/Tessere Ordine di Turno, Tessere 50/100 Punti e materiali extra di certi Personaggi (Avamposti neri, etc).

CARTE CITTÀ SOSTITUTIVE

Per un maggior bilanciamento rimpiazzate le 9 Carte Città originali con le corrispondenti 9 Carte Città sostitutive (cfr. l'Appendice).

TESSERE 50/100 PV SOSTITUTIVE

Per maggiore comodità rimpiazzate le Carte 50/100 Punti con le Tessere 50/100 Punti.

FINE PARTITA & VITTORIA

I PV finali sono riassunti sulla Plancia extra 1.

1) AVAMPOSTI

I Punti Vittoria per il piazzamento degli Avamposti sono assegnati a fine partita, e non quando gli Avamposti vengono costruiti.

E sono così modificati: i primi 4 Avamposti non valgono PV, mentre il 5°/6°/7°/8°/9° valgono rispettivamente 2/3/4/5/6 Punti, per un totale di 20 PV (invece di 15).

I valori aggiornati degli Avamposti sono indicati sulle nuove Plance Giocatore.

2) CARTE OBIETTIVO (Nessuna modifica).

3) BEIJING

Chi ha un Avamposto su Beijing riceve

- 1) i PV (10/7/4/1) segnati sull'Avamposto.
- 2) 1 PV per ogni Oro e/o Seta.
- 3) 1 PV per ogni 2 Pepe
- 4) 1 PV per ogni 3 Cammelli.
- 5) 1 PV per ogni 5 Monete.

Nel convertirli in PV, riponete nella riserva Risorse, Cammelli e Monete trasformati.

4) CLESSIDRA

Chi termina la partita con la Clessidra (l'ultimo a Viaggiare nel 6° round) fa 3 PV.

CONTRATTI

La maggioranza dei Contratti non fornisce più alcun PV (come si evince anche dalle nuove Plance Giocatore).

MONETE

Chi non ha un Avamposto a Beijing non ottiene più dei PV per le Monete avanzate.

SPAREGGIO

In parità si spareggia, nell'ordine, per

- 1) maggioranza di Oro, poi Seta, poi Pepe
- 2) maggioranza di Cammelli
- 3) maggioranza di Monete
- 4) maggior numero di Avamposti piazzati
- 5) maggior numero di Contratti conclusi

Se la parità persiste la vittoria é condivisa.

MODIFICHE AI PERSONAGGI

KHAN ARGUN

Estraete le sue carte Città iniziali **dopo** aver rimpiazzato le carte originali con quelle sostitutive.

WILHELM VON RUBRUK

Se usate le regole Bilanciate, il suo 1° Avamposto nero (10°) vale 7 PV, il suo 2° Avamposto nero (11°) vale 8 PV.

Se **non** usate le regole Senza Alea, e pesca il Dono che gli consente di piazzare un Avamposto di passaggio (per lui perfettamente inutile), **deve** scartarlo e pescare un nuovo Dono.

RASCHID AD-DIN SINAN

Anche se usate le regole Senza Alea, può ancora scegliere il risultato di un dado anche quando piazza un Dado Nero.

Se **non** usate le regole Senza Alea, e pesca il Dono che gli fa scegliere il valore di un Dado (per lui perfettamente inutile), **deve** scartarlo e pescare un nuovo Dono.

JOHANNES CARPRINI

Regola Opzionale: Johannes é la cenerentola dei Personaggi. Se volete, potete potenziarlo facendo sì che il teletrasporto fra Oasi non costi alcun Passo.

MATTEO POLO

Il Dado Bianco non va contato per la somma di 15 sotto a cui si riceve la compensazione.

Se **non** usate le regole Senza Alea, e pesca uno dei Doni che gli consentono di prendere 1 o 2 Contratti, **può** scartarlo e pescare un nuovo Dono.

BERKE KHAN

Se **non** usate le regole Senza Alea, e pesca il Dono che non fa pagare i costi aggiuntivi (per lui perfettamente inutile), **deve** scartarlo e pescare un nuovo Dono.

ALTAN ORD

Riceve il premio anche quando piazza l'8° e il 9° Avamposto. Il premio é uguale a quello per il piazzamento del 7° Avamposto (nessun incremento).

FRATRE NICOLAO

Se usate le regole Senza Alea, quando deve effettuare la sua rendita, rivela un altro Dono (per un totale di 4), ne sceglie uno visibile (oppure 2, se, dopo aver visto la 4^a, vuole giocare la sua Tessera speciale). Quindi nel caso ne abbia presi 2, ne rivela uno nuovo, di modo che ne restino sempre 3 visibili.

MODIFICHE ALLE REGOLE

IMMAGAZZINAMENTO

Le Tessere Bonus Commerciale non devono più essere risolte subito alla fine dell'azione Viaggiare in cui sono raccolte ma é lecito immagazzinarle per un uso futuro (che conta come **azione aggiuntiva**), nel nuovo spazio del **Deposito**.

Ciò é particolarmente utile per i seguenti Bonus Commerciali: 1 Risorsa a scelta, 1 Dado Nero, 1 Contratto e 1 Passo.

MODIFICHE PER 2 GIOCATORI

In 2 giocatori, nella Preparazione, non piazzate il dado sullo Spazio Azione "Prendere 5 Monete".

Peraltro, così facendo, per la Preparazione saranno sufficienti i 5 Dadi Neri (3 per i giocatori e 2 per coprire gli spazi del Favore del Khan), senza intaccare i Dadi di un colore inutilizzato.

CONTRATTI (Regola Opzionale)

Quando un giocatore esegue l'azione Ottenere Contratti, nel caso non abbia abbastanza spazio sulla Plancia Giocatore, ora può anche decidere scartare 1 o 2 dei Contratti presi con l'azione, invece dover scartare quelli già posseduti.

Se nei 6 spazi dei Contratti visibili resta solo 1 Contratto, se ne piazza subito uno nuovo, in posizione 2, dalla Pila dei Contratti Speciali.

COMPENSAZIONI e PREMI CONTRATTO

La nuova Tessera Compensazioni segnala che ora, un giocatore può scegliere se ricevere:

1) 1 Cammello o 2 Monete per punto sotto al 15.

2) 1 Cammello o 2 Monete per il 5° Contratto.

3) 2 Cammelli o 4 Monete per il 6° Contratto.

Le compensazioni si prendono in ordine di turno.

Autore: Principe Konrad (Davide Malvestuto)
per domande ed errori: sevlam@libero.it

I miei ringraziamenti speciali vanno a
Simone Luciani e **Daniele Tascini**, grandi
autori, compagni di gioco e maestri di vita.

NOTA: questo documento non ha scopo di
lucro e vuole soltanto introdurre una
variante di gioco per giocatori esperti. Tutti i
diritti sul gioco e sulle immagini sono
detenuti dal legittimo proprietario (Hans im
Glück, Giochi Uniti, 999 Games, Albi, Arclight,
Devir, Filosofia Editions, etc).

PERSONAGGI EXTRA

Questa mini-espansione é giocabile solo possedendo una copia de "I Viaggi di Marco Polo".

Le parti in **blu** sono da leggere solo se si possiede anche la mini-espansione Nuovi personaggi.

E' necessario conoscere il regolamento del gioco base per poter giocare.

COMPONENTI E PERSONAGGI

COMPONENTI

6 nuove Tessere Personaggio

10 vecchie Tessere Personaggio sostitutive
(Gioco Base)

4 vecchie Tessere Personaggio sostitutive
(mini-espansione Nuovi Personaggi)

COMPONENTI SOSTITUTIVI

Mescolate le Tessere Personaggio vecchie e
nuove di questa espansione ed usatele in
sostituzione di quelle del gioco base (e della
mini-espansione Nuovi Personaggi).

7 delle 14 vecchie Tessere Personaggio
sono state aggiornate così da includere le
modifiche delle regole Bilanciate e Senza Alea.

BARAK KHAN

Potete usare questo Personaggio
solo in **modalità di gioco avanzata**.

Durante la Preparazione riceve
6 carte Obiettivo (anziché 4) e ne
conserva 3 (anziché 2). Se a fine
partita ha raggiunto 5/6 Città
riceve rispettivamente 15/21 PV.

Riceve, all'inizio di ogni nuovo
round, una rendita di 2 Risorse
(Oro, Seta e Pepe) differenti.

TAMERLANO

Quando piazza un Avamposto su
una Città Piccola (ma non ad
inizio turno), ne riceve 2 volte la
rendita (se si tratta di ?, può
scegliere 2 rendite differenti).
Quando deve risolvere il Bonus
Commerciale di una Città Grande,
lo risolve 2 volte, in sequenza.

In partite con 4 giocatori, può
piazzerne un 2° dado (non un 3°)
su uno spazio azione di una Città
Grande su cui ce ne sia già uno. I
due dadi devono comunque
essere di colore diverso (più Dadi
Neri possono coesistere).

UGOLINO VIVALDI

Ogni volta che esegue l'azione
Viaggiare, non paga i Cammelli e
le Monete presenti sulle tratte.

Ogni volta che risolve un
Contratto, paga 1 Cammello in
meno di quanto richiesto.

VADINO VIVALDI

Ogni volta che qualcuno si piazza
su uno spazio dove Vadino ha
già piazzato un dado del proprio
colore (ignora i Dadi Neri), riceve
le Monete che l'altro ha pagato
come costo extra per non
essersi piazzato 1° (niente nel
caso di **Bekhe Khan**).

Riceve, all'inizio di ogni nuovo
round, una rendita a scelta fra
quelle fornite dalle Città Piccole

MUNKE KHAN

Inizia senza Monete e Cammelli,
ma durante la Preparazione,
dopo che tutti hanno scelto il
proprio Personaggio, ma prima di
vedere le Carte Obiettivo, piazza
1 Avamposto su una Città Piccola
(esclusa quella con la rendita ?),
senza ricevere alcuna rendita
per il piazzamento (ne otterrà la
rendita nel 1°), e 1 su una Città
Grande (Beijing esclusa), di cui
immagazzina il Bonus (che può
usare solo dalla sua 1ª mossa).

TEKUDER KHAN

Puoi usarlo soltanto con la mini-
espansione "Nuovi Personaggi".

Nella Preparazione riceve le
3 Tessere Bonus Commerciale
avanzate, che immagazzina (può
usarle solo dalla sua 1ª mossa).
Inoltre, riceve la Tessera Bonus
Città avanzata, che pone sul
Personaggio, ed in ogni turno ne
riceve la rendita.

VARIANTI ED EXTRA

PARTITE A 5/6 GIOCATORI

COMPONENTI (quelli in verde non sono inclusi)

1 Tessera Favore del Khan (per 5/6 giocatori)

1 Tessera Beijing 5/6 giocatori

2 Tessere Ordine di Turno (V, VI)

2 Tessere 50/100 Punti

2 nuove Plance Giocatore (Viola e Marrone)

2 set di 9 Avamposti (viola e marrone)

2 set di 3 Pedine (viola e marrone)

5 Dadi Viola, 5 Dadi Marroni, 3 Dadi Neri extra

NOTA: i componenti non inclusi possono essere presi da una 2ª scatola (dovreste ricolorare Pedine, Avamposti e Dadi del 5°/6° giocatore).

PREPARAZIONE

Piazza la nuova Tessera Favore del Khan sopra l'area analoga del Tabellone (usa il lato con 5 spazi in 5 giocatori e quello con 6 spazi in 6).

Piazza la nuova Tessera Beijing sopra la città di Pechino (cambiano i PV finali).

In 5/6 si usano rispettivamente 7/8 Dadi Neri e le Tessere Ordine di Turno V/V&VI.

I nuovi giocatori ricevono Plance, Pedine, Dadi e set di Avamposti extra (colori: viola e marrone), incluse le Tessere 50/100 Punti.

Il 5° giocatore riceve 12 Monete iniziali, il 6° giocatore riceve 14 Monete.

Ogni giocatore riceve 3 Carte Obiettivo, ne sceglie 1 e passa le altre 2 in senso orario. Delle 2 che riceve, ne passa 1 in senso orario. Infine delle 3 che ha in mano, ne scarta una.

MODIFICHE ALLE REGOLE

- 1) I costi extra di piazzamento li paga solo chi si piazza per 3° od oltre (il 2° non paga).
- 2) Su ogni spazio Città Grande possono essere piazzati 2 Dadi, purché di colore diverso (o ambedue Neri). Qui, però, il 2° a piazzarsi paga i costi extra di piazzamento.
- 3) I primi 2 giocatori a raggiungere una Città Grande beneficiano del relativo **Bonus Commerciale**. Il 1° deve risolverlo subito, il 2° può risolverlo subito o immagazzinarlo.
- 4) a fine partita, l'avamposto su **Beijing** vale rispettivamente 15/12/9/6/4/2 PV per il 1°/2°/3°/4°/5°/6° giocatore.

NOTA: anche se le Città (Grandi e Piccole) hanno solo 4 spazi disegnati, vi possono coesistere gli Avamposti di tutti e 6 i giocatori.

MODIFICHE AI PERSONAGGI

Mercator ex Tabriz: in 5 e 6, usate la versione per 4, ma riceve risorse solo se un altro si piazza per 1° o 2° su uno spazio Mercato.

Barak Khan: dopo che tutti hanno scartato la propria Carta Obiettivo, sceglie e recupera 1 Carta Obiettivo dagli scarti, così da averne 3.

Berkhe Khan: non paga i costi extra di piazzamento solo quando si piazza per 1°, 2° o 3° su uno spazio azione (se è 4° o oltre, può fornire Monete a **Vadino Valdini**).

Niccolò e Marco Polo: in rendita ricevono 2 Cammelli a turno (invece che 1 soltanto).

Wilhelm von Rubrik: in 5 giocatori inizia la partita con 5 Monete extra, in 6 con 10 extra.

Tamerlano: può piazzarsi anche 3° sugli spazi azione Città, purché i Dadi siano tutti di diverso colore (più Neri possono coesistere).

Vadino Vivaldi: ovviamente, non riceve Monete da chi si piazza sopra di lui senza pagare (ad esempio il 2°, quando lui è 1°).

I 4 ESPLORATORI

Dato che all'aumentare del numero di giocatori il numero di spazi azione non aumenta (a parte il Favore del Khan) il gioco risulta molto più teso in 4 giocatori piuttosto che in 2 giocatori.

Per rendere il gioco un po' meno teso in 4 giocatori e permettere a tutti, a gioco corretto, di riuscire a viaggiare adeguatamente, applicate le seguente **regola di buon vicinato: una volta per round**, ogni giocatore può piazzarsi per 2° su uno spazio azione (non di una Città Grande, però), senza pagare i costi extra di piazzamento.

Quando lo fa abbassa a terra la sua pedina segnapunti per indicare che in questo round ha già usato questo potere (la rialza a fine round).

NOTA: questa variante indebolisce leggermente **Berkhe Khan** rispetto agli altri Personaggi, ma ciò è voluto, data la sua eccessiva potenza in 4.

NOTA: per **Vadino Vivaldi** vale quanto detto nelle partite con 5 o 6 giocatori.

SCelta DEI CONTRATTI INIZIALI

Durante la preparazione rivela un numero di Contratti Iniziali pari al numero dei giocatori.

Subito dopo aver scelto il Personaggio, ma prima di guardare le Carte Obiettivo, i giocatori, **in ordine di turno**, scelgono 1 Contratto Iniziale fra quelli disponibili (**Munke Khan** piazza i suoi Avamposti prima della scelta dei Contratti Iniziali).

ASTA DEI PERSONAGGI

Prima di scegliere i Personaggi, si sorteggia il primo giocatore, che fa un'offerta in PV (anche 0) per esser primo a scegliere la posizione di gioco.

In senso orario gli altri possono rilanciare o passare. Chi passa non può rientrare nell'asta corrente. Quando uno solo resta in gioco, paga i PV dell'offerta vincente (la pedina può andare sotto lo 0), sceglie la propria posizione di gioco: 1°, 2°, 3°, etc ed è fuori dalle aste successive.

In senso orario, a partire dal primo giocatore, i giocatori ancora senza una posizione aprono un'altra asta. Anche qui il vincitore sceglie la propria posizione e paga i relativi PV, e così via. L'ultimo, per esclusione, riceve l'unica posizione rimasta senza pagare alcun PV.

L'ordine di gioco così determinato si applica alla scelta dei Personaggi (ordine inverso), dei Contratti Iniziali (ordine diretto, ma solo se usi la regola opzionale **Scelta dei Contratti Iniziali**) e all'ordine di turno del 1° round (ordine diretto).

COMPONENTI PROMO

Abbiamo anche incluso i seguenti extra:

1 Scheda Riassuntiva Preparazione (bifronte)

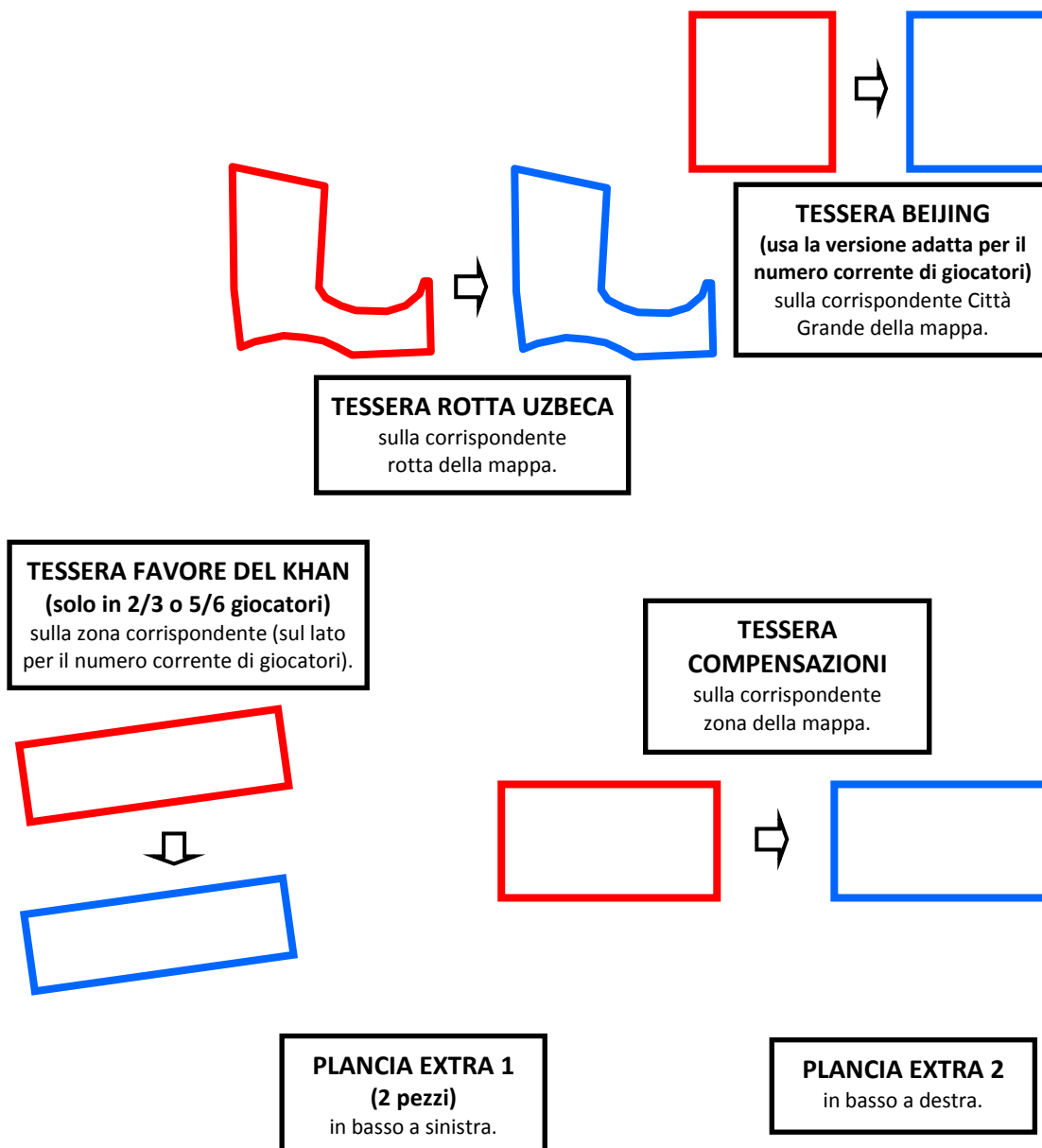
6 Schede Riassuntive Giocatore (bifronte)

(le schede riportano tutte le nuove regole).

4 Portacarte (da ritagliare e incollare), per tutte le Carte Città, Carte Obiettivo, Tessere Personaggio, Tessere Dono e Tessere Bonus Commerciale.

1 Tessera Favore del Khan (per 2/3 giocatori).

APPENDICE



SCARICARE I COMPONENTI PER GIOCARE

REGOLAMENTO CON GRAFICA ORIGINALE + COMPONENTI STAMPA & GIOCA

https://boardgamegeek.com/file/download/tviwcr4x6a/Espansione_Gran_Khan_-_ITA.rar