

MARCO POLO 2: AGLI ORDINI DEL KAHN

MODALITA' SINGOLO GIOCATORE

INTRODUZIONE

Questo manuale contiene un set di regole per poter giocare in solitario a MARCO POLO II: AGLI ORDINI DEL KAHN. La modalità solitario prevede un set-up per due giocatori in cui dovrete cercare di battere l'Automa.

COMPONENTI

- Marco Polo II (gioco base)
- 1 Smart Mat (playmat)
- 8 carte automa
- 12 schede viaggio
- Carte Abilità
- Carte Uffici

Tutto il materiale non incluso nel gioco base è scaricabile dal sito www.mautoma.com

Prima di iniziare a giocare: ritagliate le due finestrelle dello Smart Mat con la scritta "cut".



SET-UP DEL TABELLONE

Il set-up del tabellone viene fatto secondo le regole standard che per praticità vengono riassunte di seguito:

- Piazzate le tessere bonus città;
- Piazzate i bonus commercio;
- Piazzate le carte città;
- Posizionate i contratti sulle città dedicate;
- Mescolate separatamente le tessere offerta, poi rimuovetene una a caso per ogni tipo. Fate 3 pile a faccia in su e posizionate la prima tessera offerta di ogni tipo sul mercato corrispondente;

- Fate 4 pile con i sigilli;
- Posizionate 4 dadi neri;
- Posizionate un dado neutro da 5 su uno dei due spazi del mercato dell'oro;
- Posizionate un dado neutro su ognuna delle tre città speciali;
- Posizionate due dadi neutri da 1 sui primi due spazi del favore del Kahn;
- Per ogni giocatore posizionate un meeple a Beijing e un meeple sul 50 del tracciato dei punti ;
- Stabilite a piacere chi sarà il primo giocatore.

SET-UP DELL'AUTOMA

L'Automa riceve:

- 5 dadi del proprio colore;
- 11 uffici commerciali;
- 1 Smart Mat;
- 1 scheda viaggio scelta a caso. La scheda viaggio va posta sotto al playmat in maniera che risultino visibili le scritte BEIJING e READY TO START;
- Posizionate 1 moneta da 10 sugli spazi A-B-C-D del playmat;
- Posizionate 1 contratto iniziale a faccia in su sullo spazio E del playmat;
- Mescolate il mazzo automa di 8 carte e posizionatele nello spazio dedicato sul playmat;
- Scegliete, con il metodo che preferite, un personaggio da assegnare all'Automa e il livello di difficoltà. Quindi prendete la carta Abilità corrispondente e posizionatele sul playmat. Il simbolo L1/L2/L3 in alto a sinistra sulla carta Abilità indica il livello di difficoltà.



- Controllate il simbolo in alto a destra sulla carta Abilità scelta, prendete la carta Uffici corrispondente e posizionatele sul playmat. Posizionate poi gli 11 uffici commerciali negli appositi slot della carta.



Area di gioco dell'Automa.



SET-UP DEL GIOCATORE

Il set-up del giocatore viene fatto secondo le regole standard che per praticità vengono riassunte di seguito:

- 1 plancia, 5 dadi, 11 uffici commerciali;
- 1 contratto iniziale blu;
- 3 cammelli e 8 monete;
- 3 carte obiettivo segrete (ne terrete uno);
- Pescate tre tessere personaggio e sceglietene uno (non potete scegliere lo stesso personaggio assegnato all'Automa);
- Siete pronti a iniziare!

CARATTERISTICHE GENERALI DELL'AUTOMA

Nei prossimi paragrafi vengono descritte le regole dell'Automa valide in generale. Per tutto ciò che non è specificatamente menzionato nel presente manuale, valgono le regole del gioco base.

- L'Automa non gestisce il denaro, nè le risorse.
- L'Automa non riceve le carte obiettivo.
- L'Automa non paga i costi dei pedaggi, ma deve essere in possesso dei sigilli giusti per attraversare i fiumi.

- L'Automa non deve spendere risorse per risolvere contratti o sigilli.
- Gli unici bonus che l'Automa è in grado di ricevere da contratti e tessere bonus commercio sono:
 - ❖ dadi neri
 - ❖ avanzamenti su mappa
 - ❖ nuovi contratti
 - ❖ punti vittoria
- Gli incrementi "+1" degli emblemi presenti sui contratti non si applicano mai.
- Ogni volta che l'Automa ottiene un nuovo contratto, lo pone nella sua pila di contratti attivi (spazio E del playmat) in fondo a tutti i contratti già presenti. Non c'è limite al numero di contratti attivi.
- L'Automa non riceve mai nessuna rendita nè dalle tessere città, nè dai sigilli.
- L'Automa non tira mai i propri dadi (salvo specifiche indicazioni).
- Quando l'Automa posiziona i propri dadi sugli spazi azione, deve rispettare le normali restrizioni sul colore dei dadi. Invece non paga alcun costo, quando piazza i propri dadi sopra ad altri dadi.

TURNO DELL'AUTOMA

All'inizio di ognuno dei 5 round di gioco, il mazzo automa va ripristinato e rimescolato.

Quando è il turno dell'Automa, pescate una carta ed eseguite i seguenti passi.

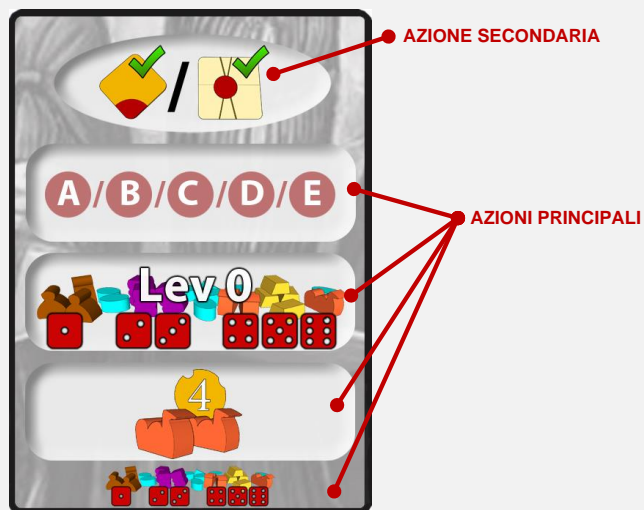
1) AZIONE SECONDARIA (se presente): eseguite l'azione rappresentata se possibile.

2) AZIONE PRINCIPALE. L'Automa esegue la prima azione valida tra quelle rappresentate. Un'azione è considerata valida se l'Automa possiede il numero adeguato di dadi (il loro valore non ha importanza). L'Automa cerca sempre di consumare prima i dadi del proprio colore, mentre utilizza eventuali dadi neri, solo se indispensabili per eseguire l'azione.

L'ultima azione di ogni carta è sempre un'azione MERCATO ed è sempre possibile eseguirla.

Nel raro caso in cui il mazzo di carte si esaurisca prima che l'Automa abbia utilizzato tutti i propri dadi, l'Automa termina

anticipatamente il proprio round senza sfruttare i dadi rimanenti.



DESCRIZIONE DELLE AZIONI



PRENDERE 1 DADO NERO (azione secondaria)

L'Automa prende un dado nero dal tabellone, se disponibile.



RISOLVERE 1 SIGILLO o 1 CONTRATTO (azione secondaria)

Controllate se sul playmat ci sono sigilli o contratti non ancora risolti.

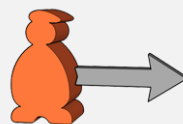
Se è presente almeno 1 sigillo o 1 contratto non risolto, l'Automa ne risolve 1 secondo la priorità A/B/C/D/E.

Quando l'Automa risolve un sigillo, lo gira a faccia in giù (non riceve nessun bonus).

Quando l'Automa risolve un contratto, prende il contratto in cima alla pila dei contratti attivi, riceve i bonus applicabili (PV,

dado nero, avanzamenti, nuovi contratti), poi lo mette a faccia in giù nell'area "contracts done".

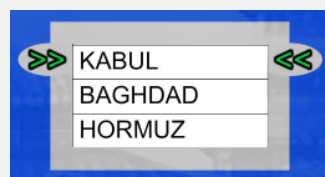
AZIONI PRINCIPALI



VIAGGIARE

L'Automa effettua questa azione se e solo se possiede i dadi sufficienti a raggiungere la prossima città indicata dal display del playmat.

Il playmat ha un display che indica la città in cui si trova l'Automa (o la città visitata più di recente) e le due città successive in cui l'Automa vuole andare.



Nell'esempio l'Automa si trova a Kabul e vuole raggiungere prima Baghdad e successivamente Hormuz.

In base alla posizione attuale dell'Automa sulla mappa, verificate quante spostamenti sono necessari per raggiungere la città desiderata.

Se è richiesto 1 spostamento, l'Automa utilizzerà lo spazio azione da 1 dado.

Se sono richiesti 2 o 3 spostamenti, l'Automa utilizzerà lo spazio azione da 2 dadi.

L'Automa piazza quindi i dadi richiesti e sposta il suo meeple nella città di arrivo. Quindi posiziona un ufficio commerciale, scarta la tessera bonus commercio se presente e ne riceve il bonus (se applicabile). Se la città raggiunta ha i contratti, prende il contratto con più PV (in caso di parità selezionare in base a questa priorità: contratti che forniscono spostamenti, dado nero, nuovo contratto).

Infine fate scorrere la scheda viaggio di uno scatto in alto, in modo che il display segni ora la città in cui si trova l'Automa.

IMPORTANTE: se, dopo aver fatto scorrere la scheda, viene visualizzata una lettera nella prima colonna del display, rimuovete la moneta corrispondente dal playmat.

Esempio. Una volta che il meeple ha raggiunto Baghdad, facciamo scorrere la scheda e vediamo apparire la lettera B. Allora andremo a rimuovere immediatamente la moneta dall'area B del playmat, sbloccando così una nuova azione per l'Automa.



CASI PARTICOLARI:

- A inizio partita il display indica solamente BEIJING. Quando l'Automa effettua l'azione viaggio per la prima volta, fate subito scorrere in alto la scheda fino a visualizzare le prime 3 città del tragitto. A questo punto potete eseguire l'azione normalmente come descritto sopra.
- Se esistono più percorsi per raggiungere una data città, l'Automa opta sempre per il viaggio più breve. Egli però, come un giocatore normale, necessita dei sigilli per utilizzare i fiumi, quindi a volte sarà costretto a fare il percorso più lungo.
- Si possono verificare situazioni in cui l'Automa per potersi muovere, deve spendere un numero di dadi maggiore rispetto al minimo necessario. In tutte queste situazioni, se l'Automa ha dadi a sufficienza, esegue comunque l'azione spendendo i dadi necessari.

Esempio. L'Automa deve andare da Yangzhou a Fuzhou; si tratta di 1 singolo spostamento, che richiede dunque 1 singolo dado. Se sullo spazio azione da 1 dado fosse già presente un dado del colore dell'Automa e l'Automa non avesse dadi neri da spendere, ecco che sarebbe costretto a usare lo spazio azione da 2 dadi per muoversi solo di un passo.

Nel caso in cui l'Automa sia costretto a utilizzare lo spazio azione da 3 dadi, allora l'Automa, nella stessa mossa, raggiungerà anche la città successiva alla prima, ponendo su entrambe l'ufficio commerciale.

Esempio. L'Automa deve andare da Fuzhou a Xian; si tratta di 2 spostamenti, che richiedono dunque 2 dadi. Se sullo spazio azione da 2 dadi fossero già presenti dadi del colore dell'Automa e l'Automa non avesse 2 dadi neri da spendere, ecco che sarebbe costretto a usare lo spazio azione da 3 dadi. In questo caso però raggiungerebbe non solo Xian, ma anche la città successiva, ponendo su entrambe un ufficio commerciale e reclamando le tessere bonus commercio se presenti.

- Quando l'Automa guadagna spostamenti singoli (ad es. risolvendo un contratto), si muove di un singolo step sulla mappa. Se così facendo arriva in una nuova città, vanno eseguite tutte le procedure descritte sopra (aggiornare il display, piazzare l'ufficio commerciale, etc..).
- Quando l'Automa risolve un contratto che fornisce fino a 2 movimenti, verificate quanti movimenti gli servono per raggiungere la città successiva del display. Se è richiesto un solo movimento allora l'Automa sfrutterà solo 1 movimento. In tutti gli altri casi l'Automa userà entrambi i movimenti.



AZIONE MERCATO

L'Automa piazza un dado in uno degli spazi azione del mercato.

Lo spazio viene scelto in base al tiro di dado come indicato dai dadi raffigurati nell'icona:

- D1 -> mercato del pepe (primo spazio a sinistra)
- D2-D3 -> mercato della seta (spazio centrale)
- D4-D5-D6 -> mercato dell'oro (spazio a destra)

Se il risultato del dado indica uno spazio non valido (ad es. uno spazio in cui è già presente un dado del colore dell'Automa e l'Automa non possiede dadi neri), allora l'Automa piazza il dado nel primo spazio valido a partire da destra (oro -> seta -> pepe).



AZIONE MERCATO "LEV 0"

L'Automa piazza un dado in uno degli spazi azione del mercato che al momento sia privo di altri dadi (per questo è indicato LEV 0 sull'icona). Se non ci sono più spazi azione privi di dadi, quest'azione deve essere skippata.

Se ci sono più spazi validi tra cui scegliere, l'Automa tira un dado e sceglie la destinazione come indicato dai dadi raffigurati nell'icona:

- D1 -> mercato del pepe (primo spazio a sinistra)
- D2-D3 -> mercato della seta (spazio centrale)
- D4-D5-D6 -> mercato dell'oro (spazio a destra)

Se il risultato del dado indica uno spazio già occupato, allora l'Automa piazza il dado nel primo spazio valido a partire da destra (oro -> seta -> pepe).



FAVORE DEL KAHN

Se entrambi gli spazi sono liberi, l'Automa tira un dado e poi lo posiziona nel primo spazio a sinistra.

Se invece rimane un solo spazio libero, l'Automa posiziona un 6.

L'Automa non riceve alcun beneficio da questa azione.



AZIONE CITTA' ESTERNA

L'Automa tira un dado, lo piazza su una carta città in cui abbia un ufficio commerciale ed esegue l'azione indicata sulla Carta Abilità.

Mammano che l'Automa procede nel proprio viaggio, il playmat attribuisce automaticamente un numero alle città visitate, che dispongono di una carta azione.

Per selezionare la città in cui fare l'azione, l'Automa tira un dado e lo posiziona nella città corrispondente al risultato del dado. Se il risultato del dado indica una carta già occupata o un numero non presente sul display, il dado verrà posizionato sulla città corrispondente al numero successivo (ripartendo da 1 se necessario).

Dopo aver posizionato il dado, l'Automa esegue l'azione in base a quanto indicato sulla carta Abilità.

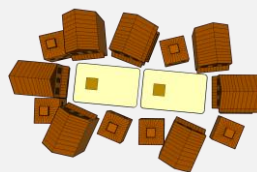
	BALKH	BAGHDAD	HORMUZ	XANADU	YANGZOU	KASHGAR	PAGAN	JAIPUR SX	JAIPUR DX
					1			2	3

Esempio. In questa situazione l'Automa ha a disposizione le carte città di Yangzou e le due carte di Jaipur. Queste carte sono identificate

rispettivamente coi numeri 1-2-3.

L'Automa tira un dado per determinare dove questo verrà posizionato.

- *Se esce 2, il dado verrà posizionato sulla prima carta di Jaipur.*
- *Se esce un 4, un 5 o un 6, il dado verrà posizionato a Yangzou.*
- *Se esce 1, ma Yangzou risulta già occupata, il dado verrà posto sulla prima carta di Jaipur.*



AZIONE CITTA' ESTERNA

L'Automa piazza un dado su una delle due carte città esterne alla mappa.

La carta su cui posizionare il dado viene determinata in base a un tiro di dado.

- D1-D2-D3 -> carta di sinistra
- D4-D5-D6 -> carta di destra

Dopo aver posizionato il dado, l'Automa esegue l'azione in base a quanto indicato dalla carta Abilità.



SIGILLO +1

Rimuovete la moneta dallo spazio D, se presente.

L'Automa piazza 2 dadi sullo spazio azione dei sigilli, poi prende il sigillo dei contadini e lo piazza sullo spazio D del playmat sul lato "non risolto".

Se l'Automa è già in possesso del sigillo dei contadini, questa azione viene skipata.



AZIONI SPAZI A/B/C/D/E

Questa azione viene fatta solo se sul playmat esiste almeno uno spazio A/B/C/D/E scoperto.

L'Automa esegue l'azione corrispondente a uno (e uno solo) degli spazi scoperti seguendo la priorità A/B/C/D/E.

Azione legata agli spazi A-B-C-D:

L'Automa piazza 2 dadi sullo spazio azione sigilli, prende il sigillo richiesto e lo posiziona sul playmat con il lato "non risolto" a faccia in su andando a coprire l'area corrispondente. L'Automa non riceve le giade.

Esempio. Se lo spazio C è scoperto, l'Automa prenderà il sigillo dei gioiellieri e glielo posizionerà sopra.



Azione legata allo spazio E:

L'Automa piazza 1 dado sullo spazio azione "prendere contratti". L'Automa prende i due contratti che forniscono più punti vittoria, tra quelli disponibili nelle città in cui l'Automa ha i propri uffici commerciali. Se ci sono più di 2 contratti tra cui scegliere, seguite questa priorità: contratti che forniscono spostamenti, dado nero, nuovo contratto. Posizionate i 2 contratti sul lato non risolto nello spazio E del playmat. Non c'è limite al numero di contratti che possono stare nell'area E.

Questa azione può essere svolta solo se l'Automa ha accesso ad almeno una città che abbia i contratti.

PUNTEGGIO FINALE

A fine partita l'Automa guadagna:

- 8 punti vittoria se ha risolto un numero di contratti pari o superiore a quello del giocatore.
- Punti vittoria in base al numero di sigilli risolti (vedere Carta Uffici).
- Punti vittoria in base alla quantità di emblemi ottenuti (vedere Carta Uffici).

PERSONAGGI AUTOMA

Durante la partita l'Automa utilizza un personaggio, le cui caratteristiche sono definite dalla Carta Abilità e dalla Carta Uffici.

Sul sito www.mautoma.com verranno pubblicati periodicamente nuovi personaggi.

CARTA ABILITA'

La Carta Abilità fornisce un potere speciale che potrebbe anche violare alcune delle regole generali descritte nei paragrafi precedenti; inoltre definisce quali azioni o bonus applicare all'Automa, quando questo svolge le azioni legate alle carte città.




CARTA UFFICI

La Carta Uffici indica eventuali bonus che l'Automa sblocca nel momento in cui posiziona i propri uffici commerciali e stabilisce quanti punti vittoria l'Automa totalizza a fine partita per i sigilli risolti e per gli emblemi ottenuti.




La carta Uffici riporta uno schema su cui sono posizionati gli uffici commerciali in fase di set-up. Durante la partita gli uffici devono essere tolti dalla carta per colonne da sinistra a destra. Ogni volta che togliendo un ufficio viene sbloccato un certo bonus, questo va assegnato immediatamente all'Automa.

A fine partita l'Automa totalizza punti vittoria in base agli emblemi raggiunti con i propri uffici commerciali, oltre a questi ottiene +1 emblema se ha risolto il sigillo dei contadini e ottiene ulteriori +X emblemi in base alla seguente regola: prendete la pila dei contratti risolti dall'Automa, poi rimette sullo spazio dei contratti risolti un numero di contratti pari al valore riportato accanto all'icona . Infine con i contratti eventualmente rimasti andate a coprire gli spazi "+1" del playmat. Tutti i "+1" rimasti infine scoperti si andranno a sommare al totale degli emblemi dell'Automa.

Esempio. L'Automa durante la partita ha raggiunto 6 diversi emblemi posizionando i propri uffici commerciali, ha risolto il sigillo contadini e ha anche risolto 6 contratti. La carta



Uffici riporta l'icona , quindi lasciate 4 dei 6 contratti nella pila e con gli altri due contratti rimanenti coprite due zone +1. Alla fine rimangono visibili due simboli +1, quindi l'Automa complessivamente possiederà 9 emblemi (6 per le città, 1 per il sigillo e 2 per la carta uffici) e otterrà quindi 17 punti vittoria.



A fine partita l'Automa totalizza Punti Vittoria per ogni sigillo risolto sulle aree A/B/C. La quantità di punti vittoria apportata da ogni sigillo risolto è quella indicata accanto all'icona **A/B/C**

Esempio. L'Automa totalizza 6 punti vittoria per ogni sigillo risolto piazzato sopra alle aree A, B e C.



Creator of the Automa: **Mauro Gibertoni**
Rulebook revisor: **Jeff Cunningham**
Contacts: **maurogibertoni@gmail.com**

TRY ALL OUR AUTOMAS AVAILABLE ON
www.mautoma.com