

# MARCO POLO

## COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu

5 Pions chameaux



36 Caisses d'or (12 de chaque)



valeur 1

valeur 2

Valeur 3

55 Cartes marchandises / chameliers

Ci-dessous l'exemple avec la série des cartes vertes (les 6 séries, bleue, jaune, verte, violette, rouge sont identiques)



Dos de cartes

2 cartes Huile

2 cartes fruit

2 cartes épice

2 cartes Soie

3 cartes chamelier

5 Cartes Marchand



## RÈGLE DU JEU:

### HISTOIRE ET PRINCIPE DU JEU

En 1271, Marco Polo, alors âgé de 17 ans, accompagne son père Niccolò et son oncle Maffeo au cours de leur second voyage en Chine, jusqu'à la cour du Grand Khan de Mongolie, ils commencent par traverser la Méditerranée et rejoignent le Proche-Orient. De là, une caravane les emmène en Asie centrale. Leur longue et pénible route les conduit à travers des déserts infinis, par-delà d'immenses chaînes de montagnes et les grandes steppes mongoles, En chemin, ils sont impressionnés par les villes qu'ils visitent, plus belles les unes que les autres, et ils y font de nombreuses affaires. La famille Polo séjourne même pendant

une année dans la ville-oasis de Ganzhou, avant de reprendre son voyage. En 1275, ils atteignent enfin Dadu, aujourd'hui Pékin, capitale des Mongols et résidence de l'empereur Kubilai Kahn, Vous faites partie d'une caravane et voyagez sur les traces de Marco Polo. Le point de départ de votre voyage est la ville portuaire d'Ormuz. Au cours de votre périple à travers les déserts, les steppes, les montagnes et les villes, vous échangez de précieuses marchandises telles que de la soie et des épices contre de l'or. Pour chaque membre de la caravane, il s'agit donc d'atteindre les meilleurs lieux le premier, pour y conclure les affaires les plus lucratives. À Ganzhou et Dadu, le commerce est particulièrement intéressant. Mais la route est longue et la concurrence interne très rude. Bon voyage sur les traces de Marco Polo !

## BUT DU JEU

Sur le chemin d'Ormuz à Dadu, le but de chaque joueur est d'échanger de précieuses marchandises contre ses caisses d'or tant convoitées. Celui qui possède le plus d'or à la fin gagne la partie.

## PRÉPARATION

Poser le plateau au centre de la table.

Sur chaque case illustrée d'une caisse d'or, placer une caisse de la valeur correspondante (1 ou 2).



caisse 1



Caisse 2

Chaque joueur reçoit une caisse de valeur 3 qu'il pose devant lui.

La valeur d'une caisse est indiquée à la fois par le nombre de ses courroies et par un chiffre sur le fond.

Les caisses restantes sont triées et placées à portée de main à côté du plateau.

Bien mélanger toutes les cartes (Marchandise et Chamelier). Chaque joueur reçoit 5 cartes qu'il tient en main à l'abri du regard de ses adversaires. 5 autres cartes sont alors étalées, face visible, à côté du plateau. Les cartes restantes forment la pioche, face cachée.

Chaque joueur reçoit un chameau de la couleur choisie, ainsi que la carte Marchand correspondante qu'il pose devant lui.

Le plus jeune joueur commence, il place son chameau sur la ville d'Ormuz. À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chacun place son chameau sur la première case libre suivante. Il ne peut y avoir qu'un chameau par case,

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand vient son tour, le joueur déplace son chameau ou passe. Dans les deux cas : il tire une carte à la fin de son tour. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

### Déplacement du chameau

Pour pouvoir déplacer son chameau sur la case libre suivante, le joueur doit remplir les conditions qu'elle indique, en déposant les cartes correspondantes, face visible, devant lui. Il écarte ensuite ces cartes sur une pile de défausse, à côté de la pioche. Comme il ne peut y avoir qu'un chameau par case pendant toute la durée de la partie, ses cases occupées sont simplement sautées, sans autre effet particulier. À son tour, un joueur peut déplacer son chameau aussi loin qu'il veut. Il doit cependant déposer les cartes demandées pour chacune des cases libres parcourues (voir exemple ci-dessous).

### Combinaisons à réunir selon les cases :



1 carte Marchandise (pas Chamelier !) de n'importe quelle couleur: 1 carte huile jaune par exemple.



3 cartes Marchandise identiques (pas Chamelier), Les marchandises ne doivent pas forcément être de la même couleur: 1 carte Épices jaune et 2 cartes Épices bleues, par exemple.



1 carte de chacune des 4 marchandises, de n'importe quelle couleur: 1 carte Huile bleue, 1 carte Épices jaune, 1 carte Soie bleue, 1 carte Fruits rouge, par exemple.



2 cartes Chamelier (pas Marchandise !) de n'importe quelle couleur.



3 cartes au choix d'une même couleur (Les cartes Marchandise et Chamelier sont autorisées !) : 1 carte Huile rouge, 1 carte Soie rouge et 1 carte Chamelier rouge, par exemple.



1 carte de chacune des 5 couleurs (Les cartes Marchandise et Chamelier sont autorisées !) : 1 carte Chamelier bleue, 1 carte Soie rouge, 1 carte Soie jaune, 1 carte Épices verte et 1 carte Épices violette, par exemple.

Le premier joueur qui atteint une case occupée par une caisse d'or peut s'en emparer et la placer devant lui. Tous les autres joueurs qui atteindront cette case par la suite repartiront les mains vides.

Pour progresser plus vite, chaque joueur a la possibilité, au cours de son tour, de lâcher du lest. Pour cela, il paye une caisse de valeur 1 (par exemple, au début, le joueur échange sa caisse de valeur 3 contre une caisse de valeur 2) et peut alors avancer son chameau sur la première case libre, sans être obligé de jouer la moindre carte ! Il ne peut se délester que d'une seule caisse de valeur 1 par tour. Ce délestage n'est cependant possible que si cette case a déjà été précédemment atteinte par au moins un chameau adverse. Par cette action, un joueur ne peut donc pas prendre la tête de la caravane avec son chameau.

Conseil: Il est souvent avantageux pour un joueur de lâcher du lest lorsqu'il se trouve en queue de caravane. Combiné avec le dépôt de cartes supplémentaires, il est ainsi possible de faire un grand bond en avant tout en conservant ses cartes importantes pour plus tard

**Voir exemple ci-contre:** Le joueur rouge paye 1 caisse de valeur 1 et avance sur la case 2. Il dépose ensuite trois cartes Epices et atteint ainsi la case 5.



### Passer son tour

Si un joueur ne peut ou ne veut pas déplacer son chameau, il a le droit de passer.

### Pioche d'une carte

À la fin de son tour le joueur pioche toujours une carte, et une seule, qu'il ait déplacé son chameau avant ou non. Il peut piocher:

- soit une des cartes étalées, face visible, sur la table (qui est alors immédiatement remplacée par la carte supérieure de la pioche);
- soit la carte supérieure de la pioche.

Si la pioche est épuisée, la pile de défausse est mélangée et constitue la nouvelle pioche.

### DÉCOMPTE INTERMÉDIAIRE

Dès qu'un joueur atteint la première ville-étape, Ganzhou, il doit s'y arrêter; mais il pioche encore une carte. Ensuite a lieu le décompte intermédiaire :

- Chaque joueur, dont le chameau se trouve sur l'une des six cases de décompte, reçoit alors autant d'or, sous la forme de caisses, que la valeur indiquée sur la case qu'il occupe.

**Voir exemple ci-contre:**

**Le joueur rouge se trouve sur la case Ganzhou et gagne 6 ors, le joueur bleu 5 et le joueur vert 3 ; le joueur jaune ne gagne rien.**

Une fois le décompte intermédiaire terminé, tous les chameaux qui se trouvaient sur les cases de décompte sont alors placés sur Ganzhou. Les chameaux qui ne se trouvent pas sur l'une des cases de décompte ne seront placés sur Ganzhou qu'une fois qu'ils auront atteint l'une de ces six cases. Puis, le jeu reprend avec le joueur assis à gauche de celui qui a déclenché le décompte.



## DÉCOMPTE FINAL ET FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès que le premier chameau atteint la seconde ville-étape, Dadu. Le décompte final a lieu :

- Chaque joueur, dont le pion a atteint l'une des cases de décompte de la seconde étape, reçoit alors autant d'or, sous la forme de caisses d'or, que la valeur indiquée sur la case qu'il occupe.

celui qui possède le plus d'or remporte la partie. En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur qui a atteint Dadu ou qui en est le plus proche.

## RÈGLE POUR 2 JOUEURS

**Les règles restent identiques, aux exceptions suivantes:**

Chaque joueur possède deux couleurs et prend les deux chameaux et les deux cartes Marchand correspondantes. À tour de rôle, les joueurs placent leurs chameaux sur la première case libre suivante du plateau.

Les joueurs jouent à tour de rôle. Durant son tour, un joueur ne peut déplacer qu'un seul de ses chameaux, À chaque nouveau tour, il peut cependant décider quel chameau il déplacera. À la fin, la totalité de l'or amassé par le joueur avec ses deux chameaux est pris en compte.

**Ceux qui désirent encore plus de stratégie à 2 peuvent essayer la variante suivante:**

Quand vient son tour, le joueur peut déplacer ses deux chameaux, dans n'importe quel ordre (et même changer plusieurs fois).

Tout comme avant, il ne peut se délester que d'une seule caisse de valeur 1 par tour. Toutes les autres règles restent identiques.

**Plateau de jeu** (taille réelle = 26 x 72 cm)

