



Règle du jeu

Règle du jeu de Marco Polo

Comment découvrir la règle du jeu de Marco Polo	p. 1
Nombre de joueurs	p. 2
Matériel de jeu	p. 2
But du jeu	p. 3
Le gagnant	p. 3
Mise en place du jeu	p. 4
Déplacement des pions	p. 5
Lutte contre les corsaires et les bandits	p. 6
Comment commercer :	p. 7
1. Commerce avec les stocks du comptoir	p. 8
2. Commerce avec les autres joueurs	p. 8
Arrivée à Khanbalik	p. 9
Le retour à Venise	p. 10
Paiement des amendes	p. 11
Tactique de jeu	p. 11
Les cartes marchandises : animaux rares	p. 12
bijoux et pierres précieuses	p. 13
nourritures et épices	p. 14
vêtements et tapis	p. 15
Table d'Or et Secret de l'Orient	p. 16
La vie aventureuse de Marco Polo	p. 17
Bibliographie	p. 19

Règles du jeu de Marco Polo

Nombre de joueurs : de 2 à 4 joueurs

Matériel de jeu :

- 1 plateau de jeu
- 4 pions "Marco Polo"
- 2 dés : 1 noir, 1 blanc
- 56 cartes de marchandises, réparties en 4 couleurs, soit pour chaque couleur :
 - 3 cartes d'une valeur de 80 besants.
 - 4 cartes d'une valeur de 50 besants.
 - 2 cartes d'une valeur de 30 besants.
 - 5 cartes "Hasard".
- 4 cartes "Secret de l'Orient" d'une valeur de 240 besants chacune.
- 4 cartes "Table d'Or du Grand Khan" d'une valeur de 240 besants chacune.
- 2040 besants répartis en billets de 10, 20, 30 et 50 besants.

But du jeu

Les marchands partent de Venise avec 240 besants chacun, pour se rendre à Khanbalik, capitale de l'empire du Khan Koubiläi.

Arrivés à Khanbalik, les voyageurs remettent au Khan Koubiläi de précieux cadeaux : trois marchandises d'une valeur de 80 besants chacune.

Le Khan Koubiläi récompense les voyageurs par une "Table d'Or du Grand Khan" et leur confie une mission : se rendre dans une ville de son empire.

Leur mission accomplie, les marchands apprennent un "Secret de l'Orient" et peuvent prendre le chemin du retour pour Venise.

Tout au long du parcours, les voyageurs commercent pour s'enrichir et luttent contre les corsaires et les bandits.

Le gagnant

Le gagnant est le premier joueur qui retourne à Venise "fortune faite", c'est-à-dire porteur de billets, marchandises, "Table d'Or" et "Secret de l'Orient".

Le gagnant est nommé "Messer Million".

Mise en place du jeu

Les piles de cartes de différentes couleurs sont placées, faces cachées, sur les cases prévues à cet effet, ainsi que les cartes "Table d'Or du Grand Khan", et "Secret de l'Orient".

Les billets sont disposés sur la banque selon leurs valeurs respectives.

Un joueur est désigné comme banquier.

Chaque joueur reçoit un pion "Marco Polo" qu'il place sur la case "Départ", Venise, plus une somme de 240 besants en billets.

Les joueurs jouent chacun à leur tour (dans le sens des aiguilles d'une montre), en commençant par le plus jeune.

Déplacement des pions

Les pions se déplacent le long des lignes-parcours tracées et peuvent s'arrêter soit sur un petit cercle, soit sur un grand cercle, soit sur un triangle.

- Les grands cercles indiquent les comptoirs commerciaux.

- Les triangles et certains grands cercles indiquent des ports.

Pour se déplacer, les joueurs utilisent soit la partie terre de la roulette (partie centrale), soit la partie mer (partie périphérique). Chaque joueur doit annoncer, suivant le parcours choisi, "Terre" ou "Mer", avant de lancer la roulette.

Le joueur avance son pion du nombre de points indiqué par la roulette ou d'un nombre inférieur s'il désire s'arrêter sur un comptoir commercial; mais il doit obligatoirement se déplacer.

Un joueur ne peut, lors d'un même tour, revenir à son point de départ.

Lorsqu'un joueur arrive sur un port, il peut changer de moyen de transport.

Exemple

- Si le joueur veut passer de mer à terre ou de terre à mer, il doit s'arrêter (même s'il a obtenu un nombre de points supérieur qui lui permet d'aller plus loin).

- Si le joueur veut rester sur mer ou sur terre, il peut continuer sa route suivant le nombre de points indiqué par la roulette.

Les joueurs peuvent se dépasser. Ils ne peuvent stationner à plusieurs sur une même ville, excepté sur les comptoirs commerciaux (grands cercles).

Lutte contre les corsaires et les bandits

Lorsque la roulette désigne la case "Corsaire" ou "Bandit", le joueur doit combattre. Il jette alors les deux dés :

- Si le score du dé noir est supérieur à celui du dé blanc, les corsaires ou bandits ont gagné; le joueur donne une carte de marchandises de son choix ou, s'il le préfère, paie 50 besants. Cette rançon sera déposée sur la case prévue à cet effet sur le plan de jeu.
- Si le score du dé blanc est supérieur ou égal à celui du dé noir, le joueur a gagné. Il s'empare du butin des corsaires et des bandits. (Il se peut que la case butin soit vide, et dans ce cas le joueur ne récolte rien.)

Comment commencer

Les joueurs ne peuvent faire du commerce, (c'est-à-dire vendre ou acheter) que s'ils sont sur un comptoir commercial (grand cercle).

Pour vendre

On ne peut vendre qu'à la banque.

Le joueur qui arrive sur un comptoir commercial peut vendre une ou plusieurs cartes de marchandises de n'importe quelle couleur à la banque.

Il montre la ou les cartes aux autres joueurs.

Le banquier paie la somme équivalente en besants à celle indiquée sur la carte vendue et remet la ou les cartes sous la ou les piles correspondantes.

A chaque comptoir commercial et dans un même tour, chaque joueur peut vendre, puis acheter s'il le désire.

Pour acheter

Le joueur peut choisir entre deux solutions : acheter aux stocks du comptoir ou commercer avec d'autres joueurs, mais il ne peut à la fois acheter aux stocks du comptoir et aux autres joueurs dans un même tour.

1. Commerce avec les stocks du comptoir

La couleur du comptoir commercial indique au joueur la couleur des cartes "Marchandises" qu'il pourra acheter.

Le joueur paie 20 besants à la banque et prend la carte "Marchandises" du dessus de la pile.

A chaque comptoir, le joueur peut acheter 1, 2 ou 3 cartes "Marchandises" (3 étant le maximum); il peut aussi ne rien acheter.

Tirage des cartes "Hasard"

Si le joueur tire une carte "Hasard", il la montre aux autres joueurs et fait ce qu'elle indique. Les cartes "Hasard" sont immédiatement replacées sous les piles correspondantes après exécution des consignes données.

2. Commerce avec les autres joueurs

Sur un comptoir commercial déjà occupé par un ou plusieurs joueurs, le nouvel arrivant peut exiger de commercer avec un autre joueur de son choix.

Pour ce faire, il donne 30 besants au joueur avec lequel il veut faire du commerce, et prend alors au hasard une carte dans le jeu de ce joueur (cartes disposées en éventail, faces cachées).

La transaction ne peut porter que sur une carte "Marchandises" par joueur.

Arrivée à Khanbalik

Un joueur ne peut se rendre au Khanbalik que s'il possède trois marchandises au moins, d'une valeur de 80 besants chacune.

Ces marchandises sont des cadeaux pour le Khan Koubilai.

Dès qu'un joueur est arrivé, il montre aux autres joueurs les trois cartes de 80 besants et replace ces trois cartes sous la pile correspondante.

Le Khan Koubilai remercie le marchand de ses présents en lui donnant une "Table d'Or du Grand Khan" d'une valeur de 240 besants.

La "Table d'Or" est un sauf-conduit qui protège le joueur de l'attaque des corsaires et des bandits.

En cas d'attaque, le joueur peut, s'il est en possession d'une "Table d'Or" :

- soit combattre les corsaires et bandits afin de tenter de leur prendre leur butin;
- soit refuser de combattre et rejouer immédiatement.

Attention : ce sauf-conduit n'est valable qu'au cours de la mission de chaque joueur.

La "Table d'Or" indique au joueur la ville où il doit se rendre en mission. Le nom de cette ville doit rester secret.

Lorsque le joueur y parvient, il s'y arrête et révèle alors aux autres joueurs le lieu de sa mission en retournant la carte "Table d'Or du Grand Khan".

Celle-ci reste en sa possession, mais ne peut plus servir de sauf-conduit.

Le joueur a alors le droit de piocher un "Secret de l'Orient" qui vaut 240 besants.

Sa mission est accomplie, il peut rentrer à Venise.

Le retour à Venise

Les joueurs doivent rentrer à Venise avec, au total :

- pour 2 joueurs : 1 100 besants.
- pour 3 joueurs : 900 besants.
- pour 4 joueurs : 700 besants.

Les joueurs peuvent posséder au retour à Venise autant de cartes mauves "Bijoux et pierres précieuses" et de besants qu'ils le désirent.

Ils doivent posséder au minimum une carte de chaque autre couleur : "Bleue", "Verte" et "Jaune" et au maximum 2 cartes de ces couleurs.

Le premier arrivé à Venise avec la somme demandée (1100, 900 ou 700 besants) en Marchandises, billets, Table d'Or et Secret de l'Orient est le gagnant.

Paiement des amendes

Si, au cours du jeu, l'un des joueurs ne possède pas la somme qui lui est demandée en billets, il doit vendre à la banque une ou plusieurs de ses cartes "Marchandises" ou éventuellement une "Table d'Or" ou un "Secret de l'Orient", afin de s'acquitter de sa dette.

Si, à un moment quelconque du jeu, vous n'avez ni argent, ni cartes de "Marchandises", ni "Table d'Or", ni "Secret de l'Orient", vous pouvez retourner directement à Venise prendre 240 besants et reprendre le jeu.

Tactique de jeu

Tout au long du jeu, les voyageurs peuvent commercer (même durant leur mission); les joueurs doivent commercer fréquemment, afin de s'enrichir rapidement.

Il est utile de garder des cartes de faible valeur (30 besants), pour payer les rançons des corsaires et bandits et lors des transactions avec les autres joueurs.

Les joueurs ne doivent dévoiler leur jeu qu'en fin de partie.

Les cartes "Marchandises"

Cartes jaunes: Animaux rares

Porcs-épics	30	b
Singes	30	b
Yacks	50	b
Chameaux	50	b
Eléphants	50	b
Tigres	50	b
Faucons	80	b
Paons	80	b
Girafes	80	b

Les cartes "Hasard"

"Le Khan Koubilai vous envoie directement à Zanzibar".

"C'est votre anniversaire, tous les marchands vous offrent 40 besants"

"Vous partez à la chasse avec le Khan Koubilai : piochez une nouvelle carte dans le même paquet".

"Consultez l'astrologue avant de poursuivre votre route : payez 20 besants".

"Le pape s'ennuie : envoyez le marchand de votre choix à Saint-Jean-D'Acres si vous le désirez".

Cartes mauves : Bijoux et pierres précieuses

Topaze	30 b
Lapis Lazuli	30 b
Bijoux en argent	50 b
Perles	50 b
Saphirs	50 b
Diamants	50 b
Rubis géants	80 b
Améthystes	80 b
Bijoux en or	80 b

Les cartes "Hasard"

"Vous insultez un dignitaire local : payez 30 besants".

"Le chef de la tribu vous protège : piochez deux nouvelles cartes dans le même paquet".

"Vous êtes en danger : demandez à un marchand de se joindre à vous".

"Vous prenez un bain : payez 20 besants".

"Vous pouvez, si vous le désirez, rejoindre le marchand de votre choix et le forcer à une transaction de 30 besants".

Les cartes "Nourritures et épices"

Cartes bleues : Nourritures et épices	30	b
Amandes	30	b
Dattes	50	b
Noix de coco	50	b
Bananes	50	b
Parfums	50	b
Plantes médicinales	50	b
Epices rares	80	b
Thé	80	b
Rhubarbe	80	b

Les cartes "Hasard"

"Nouvel an chinois : tous les marchands vous offrent 30 besants".

"Un grand vent vous pousse : vous avez deux tours supplémentaires à jouer de suite".

"Typhon : l'achat d'un autre bateau vous coûte 30 besants".

"Le Khan Koubiläi vous protège : piochez une nouvelle carte dans le même paquet".

"Vous pouvez rejoindre le marchand de votre choix et le forcer à une transaction de 30 besants".

Cartes vertes : Vêtements et tapis	
Vêtements de laine	30 b
Petits tapis	30 b
Tapisseries	50 b
Peaux de bêtes	50 b
Soieries	50 b
Fourrures de zibeline et d'hermine	50 b
Habits d'or	80 b
Tapis	80 b
Cotonnades brodées	80 b

Les cartes "Hasard"

"Volcan en éruption : payez 20 besants pour apaiser le Dieu du Feu".

"Vous pouvez si vous le désirez rejoindre un marchand et le forcer à une transaction de 30 besants".

"Le Khan Koubilaï demande à ce que vous envoyez un marchand à Karakorum (sauf vous)".

"Vous apprenez la langue tartare, payez 20 besants".

"Vous construisez des machines de guerre, le Khan Koubilaï vous récompense : piochez une nouvelle carte dans le même paquet".

“Table d’Or du Grand Khan” cartes oranges

Manille

Mandalay

Kyoto

Lhassa

“Secret de l’Orient” cartes rouges.

- Comment faire des feux d’artifice.
- Comment fabriquer un cerf-volant pouvant transporter un homme.
- Comment construire un hélicoptère miniature.
- Comment faire du papier et imprimer des livres.

La Vie Aventureuse de Marco Polo

(1254-1324)

Marco Polo s'embarque à l'âge de dix-sept ans avec son père et son oncle, Nicolao et Matteo Polo.

Ceux-ci, lors d'un précédent voyage, ont gagné la confiance du Khan Koubilai, empereur des Tartares, qui leur a confié un message pour le Pape.

Leur mission officielle est donc de porter une réponse du Pape au Khan Koubilai; mais surtout, ce qui attire ces marchands ce sont les richesses extraordinaires des lointaines contrées de l'Asie : soie, brocards, coton, ivoire, porcelaines, épices, parfums, etc.

Nos voyageurs affrontent de multiples dangers : les déserts, les tempêtes, les corsaires, les bandits et les guerres; ils atteignent la Chine au bout de quatre ans de voyage.

Le Khan Koubilai est séduit par le jeune Marco Polo qui sait si bien décrire les contrées qu'il a traversées. Il lui confie de nombreuses missions aux confins de son empire : au Tibet, en Chine, en Birmanie, en Annam et aux îles de la Sonde.

Marco Polo a appris quatre langues. Il est nommé gouverneur d'une province, celle de Yang Tchéou Fou.

Après dix-sept ans de services auprès du Grand Khan, Marco, Nicolao et Matteo Polo décident de rentrer à Venise.

Le Khan Koubilai s'oppose tout d'abord à leur départ; puis il les laisse reprendre le chemin du retour, à condition qu'ils accomplissent une dernière mission : accompagner la princesse chinoise Gogotra chez son futur mari, Argoun, en Perse.

Les voyageurs convertissent leur fortune en pierres précieuses et perles, et partent avec des "Tables d'Or du Grand Khan", lettres de recommandations qui leur assurent une protection contre les bandits, durant la traversée de l'empire du Khan Koubilai.

Les marchands harassés arrivent à Venise après vingt-quatre ans d'absence, vêtus de haillons, mais avec une fortune en pierres précieuses cousue dans leurs vêtements.

Les merveilles et les richesses que Marco Polo décrit aux Vénitiens sont si étonnantes qu'il n'est pas cru et qu'il est surnommé "Messer Million, Monsieur Million".

Fait prisonnier à Curzola lors d'une bataille contre les Génois, Marco Polo dictera le récit de ses voyages, nous laissant une description détaillée des habitants, des villes, des coutumes, des richesses et de la beauté de l'Asie du XIII^e siècle qui, jusqu'alors, n'était considérée par les géographes que comme un désert peuplé de cannibales.