

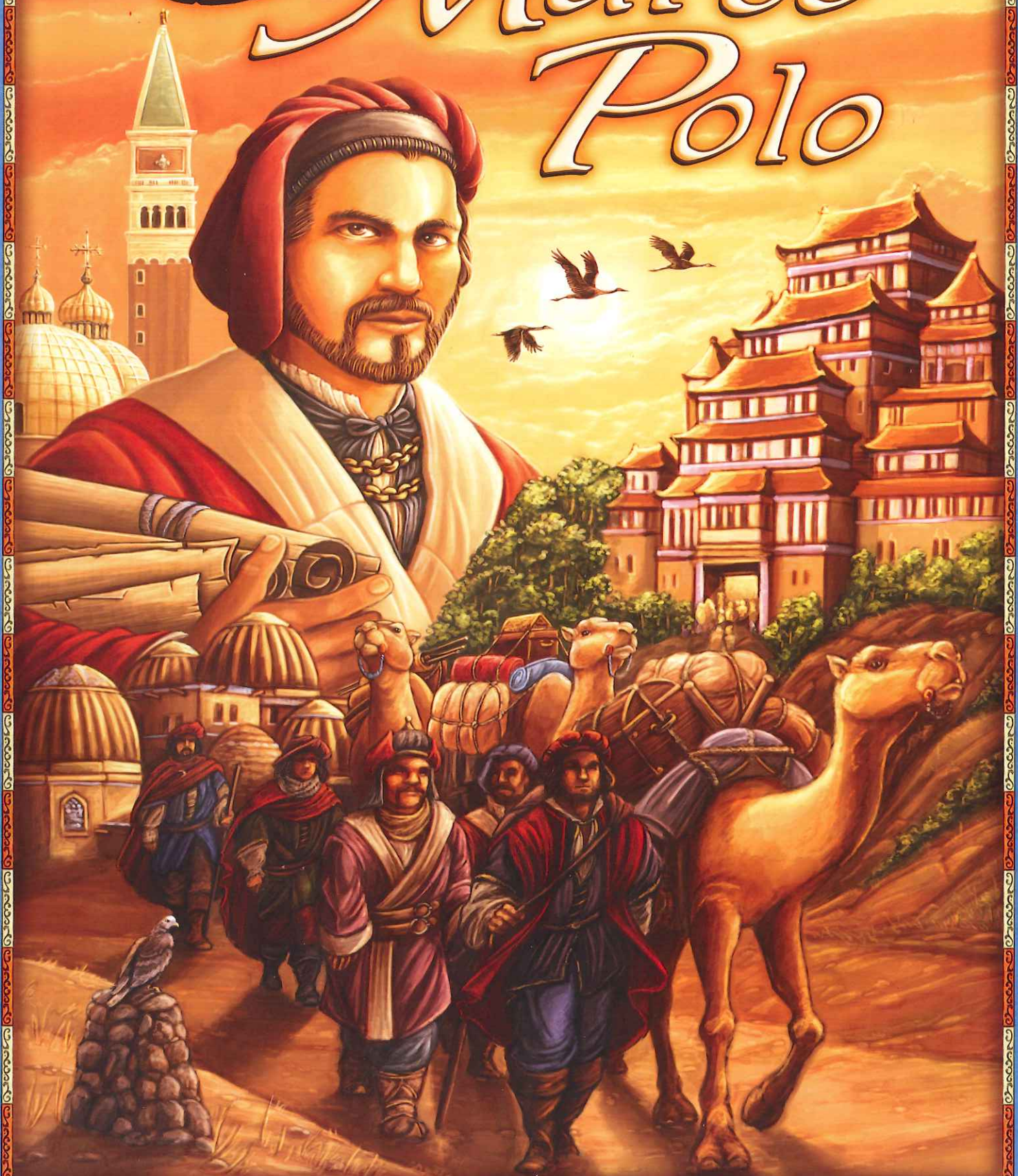
AUF DEN SPUREN

Daniele Tascini  
Simone Luciani

VON



# Marco Polo





# MATERIAL UND AUFBAU

## SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 1 Startspielermarker (Sanduhr)
- 4 Spielertableaus
- 6 Stadtbonus-Marker
- 10 Kontorboni
- 10 Charaktere
- 40 Münzen (20×1, 10×5, 10×10)
- 44 unterschiedliche Aufträge
- 4 50/100er-Punktekarten
- 18 Zielkarten
- 31 Stadtkarten
- 15 Goldbarren (12 kleine und 3 große)
- 15 Seidebündel (12 kleine und 3 große)
- 15 Pfeffersäcke (12 kleine und 3 große)
- 28 Kamele (21 kleine und 7 große)
- 12 Holzfiguren (je 3 in den Spielerfarben blau, gelb, grün und rot)
- 26 Würfel (je 5 in den Spielerfarben blau, gelb, grün und rot, 5 in schwarz und 1 in weiß)
- 38 Handelsposten (je 9 in den Spielerfarben blau, gelb, grün, rot und 2 in schwarz)
- 1 Spielregel und 1 Beiblatt
- 5 Übersichtskärtchen

1 Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Die **50/100er-Punktekarten** werden neben die 50 der Zählleiste gelegt.



Nun ist noch einiges Material übrig, das an die Spieler verteilt wird. Was die einzelnen Spieler bekommen und wie sie ihr Material organisieren, steht auf Seite 4.

12. Der Spieler, der zuletzt eine Weltreise unternommen hat, wird Startspieler und nimmt sich die Sanduhr.



11. Die 5 schwarzen Würfel werden auf das Feld des Spielplans gelegt, das einen schwarzen Würfel zeigt. Die Würfelaugen spielen dabei keine Rolle.



10. Bestimmte Charaktere haben einige Extras: die 2 schwarzen Handelsposten, der weiße Würfel und je 1 Figur in jeder Farbe bleiben zunächst in der Schachtel. Eine Beschreibung der einzelnen Charaktere findet ihr auf dem Beiblatt.





2. Die 18 Zielkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel bereitgelegt.



Vorderseite



3. Das Geld (40 Münzen mit den Werten 1, 5, 10) wird als allgemeiner Vorrat neben den Spielplan bereitgelegt.



4. Die Waren (Gold, Pfeffer und Seide) sowie die Kamele werden als allgemeiner Vorrat neben den Spielplan gelegt. Die größeren Holzteile stehen für 3 kleine Holzteile derselben Sorte. Waren und Kamele sollen nicht ausgehen. In dem unwahrscheinlichen Fall, dass es doch passiert, behelft euch bitte mit anderen Holzteilen.



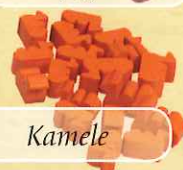
Gold



Pfeffer



Seide



Kamele

5. Die 6 Stadtbonus-Marker werden entsprechend ihrer Buchstaben auf die 6 kleinen Städte des Spielplans verteilt.



6. Die 10 Kontorboni werden verdeckt gemischt. Auf jede große Stadt wird offen ein Kontorbonus gelegt. Die 3 übrigen kommen in die Schachtel zurück.



7. Die 31 Stadtkarten werden verdeckt gemischt. Anschließend wird je 1 Karte offen auf die Stadtkartenfelder auf dem Spielplan gelegt. Insgesamt werden 9 Karten ausgelegt. Alle übrigen Stadtkarten werden in die Schachtel zurückgelegt. Sie werden für dieses Spiel nicht mehr benötigt.



Rückseite



8. Die 6 Startaufträge werden zunächst zur Seite gelegt, siehe Seite 4.



Alle übrigen Aufträge werden verdeckt gemischt und ein Spieler bildet 5 Stapel mit je 6 Aufträgen.

Davon wird 1 Stapel genommen und je 1 Auftrag offen auf die 6 Auftragsfelder des Spielplans ausgelegt. Die anderen 4 Stapel werden neben den Spielplan gelegt.

Die jetzt noch übrigen 8 Aufträge werden etwas abgesondert und verdeckt als Sonderstapel neben den Spielplan gelegt.

Startaufträge



Sonderstapel



9. Die 10 Charaktere werden zunächst offen neben dem Spielplan bereitgelegt.



Rückseite

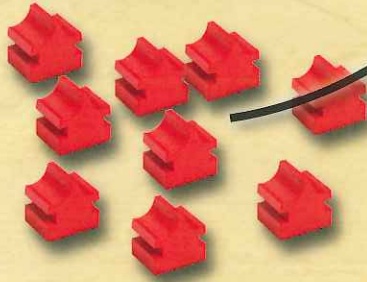


# AUFBAU - SPIELER

**1** Jeder Spieler wählt eine Farbe. Er nimmt sich das **Spielertableau** in dieser Farbe und legt es vor sich ab.

**2** Dann nimmt sich jeder Spieler **5 Würfel** in seiner Farbe und legt sie rechts oben auf das eingezeichnete Feld.

**3** Jeder Spieler nimmt sich **9 Handelsposten** in seiner Farbe. Diese stellt er auf die oben eingezeichneten Felder.



**4** Jeder Spieler bekommt nun einen **Auftrag**. Dazu werden die vorher zur Seite gelegten Startaufträge benötigt. Davon nimmt sich jeder Spieler verdeckt **1 Auftrag** und legt diesen offen auf eines der Felder für aktive Aufträge.

**5** Jeder Spieler nimmt sich **2 Kamele** und legt sie auf sein Lager. Außerdem nimmt sich der Startspieler **7 Geld**, der Spieler links daneben **8 Geld**, der links daneben **9 Geld** und der letzte Spieler **10 Geld** aus dem Vorrat und legt diese vor sich ab.

**7** Jeder Spieler nimmt sich **2 Figuren** in seiner Farbe und stellt sie auf den Spielplan: Eine davon auf das Feld 50 der Zählleiste. Die andere nach Venezia.



**8** Jeder Spieler nimmt sich verdeckt **2 Zielkarten** vom Stapel. Nur der Spieler selbst darf sie sich ansehen. In der *Profi-Variante* werden die Zielkarten ausgesucht, siehe dazu Seite 15. Für die Erklärung der Zielkarten, siehe Beiblatt.



**6** Beim ersten Spiel werden nur diese **4 Charaktere** benötigt und wie folgt verteilt:

Der Startspieler nimmt sich **Raschid ad-Din Sinan**,



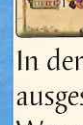
Der 2. Spieler (links daneben) nimmt sich **Matteo Polo**,



der 3. Spieler nimmt sich **Berke Khan** und



der 4. Spieler nimmt sich **Mercator ex Tabriz**.



In der *Profi-Variante* werden die Charaktere ausgesucht, siehe dazu Seite 15. Was genau die Charaktere im Einzelnen können, siehe Beiblatt.

**9** Jeder Spieler nimmt sich nun noch ein Übersichts-kärtchen und dann kann es auch schon losgehen.





# ÜBER DIESE REGEL

Aufgrund der Komplexität des Spiels werden wir uns zuerst dem grundsätzlichen Spielablauf widmen. Erst danach werden wir Schritt für Schritt die einzelnen Möglichkeiten oder Sonderfälle genauer erklären. Also keine Panik, falls etwas nicht erklärt wurde ... das kommt noch. Auch Marco Polo erzählte nicht alles auf einer Seite.

## EINFÜHRUNG

Die Spieler verkörpern einen der Gefährten, die mit und um Marco Polo gewirkt haben. Jeder Spieler versucht, mittels ausgeführter Aufträge und über den Besuch vieler lukrativer Städte, Punkte zu sammeln. Ein ausgeführter Auftrag gibt dem Spieler neben Punkten noch weitere Vergünstigungen und in den von ihm besuchten Städten kann er die dort ausliegenden Privilegien nutzen. Darüber hinaus kann er noch Ziele für die Schlusswertung erreichen.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn und **Zug für Zug**, über mehrere Runden.

Die Spieler würfeln jede Runde ihre Würfel und nutzen diese dann, um Aktionsfelder auf dem Spielplan zu besetzen.

Dabei spielen sie so lange, bis alle Würfel verbraucht sind und damit eine Runde endet. Das ganze Spiel geht **über 5 Runden** und endet dann mit einer kurzen **Schlusswertung**.

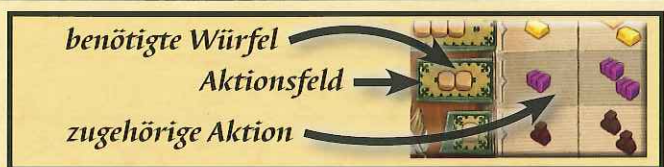
Einen ganz genauen Ablauf einer Runde haben wir Euch am Ende der Regel auf den Seiten 15 und 16 zusammengefasst. Jetzt starten wir erst einmal damit, einen Zug auszuführen, und fahren dann fort mit den Aktionen.

Viel Spaß „Auf den Spuren von Marco Polo“!

ÜBER DIESE REGEL

## EINEN ZUG AUSFÜHREN

Einen Zug ausführen heißt, der Spieler muss mindestens 1 Würfel von seinem Tableau nehmen und auf ein Aktionsfeld seiner Wahl setzen. Er kann den oder die Würfel auf ein freies oder auf ein schon besetztes Aktionsfeld setzen. Dann führt er **sofort** die zugehörige Aktion aus.



**Vor** oder **nach** der Aktion **kann** der Spieler noch 1 oder mehrere Zusatzaktionen ausführen. Dies ist immer freiwillig, siehe Seiten 12 und 13. Eine Übersicht der möglichen Zusatzaktionen findet ihr auf den Übersichtskärtchen.

mögliche Zusatzaktionen auf dem Übersichtskärtchen



Der Spieler am Zug **muss** genau 1 Aktion ausführen, solange er noch Würfel hat. Hat er keine Würfel mehr, passt der Spieler nach seinem Zug automatisch. Er ist in dieser Runde nicht mehr am Zug! Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und macht seinen Zug.

Dies geht so lange, bis alle Spieler alle ihre Würfel gesetzt haben. Damit ist dann eine Runde beendet.

**Zunächst sehen wir uns den Spielplan an, anschließend dann die einzelnen Aktionen.**

EINEN ZUG AUSFÜHREN

## DER SPIELPLAN – Die einzelnen Bereiche und die damit verbundenen Aktionen.

Es gibt die folgenden **6 Aktionen**: 5 Geld nehmen, Zum Markt gehen, Die Gunst des Khan, Aufträge nehmen, Reisen und die Stadtkartenaktion.



Außerdem gibt es **5 Zusatzaktionen**: 1 Auftrag ausführen, 3 Geld nehmen, 1 Würfel neu würfeln, 1 Würfel rauf oder runter drehen, 1 schwarzen Würfel nehmen.

**Im weiteren Verlauf erklären wir die einzelnen Bereiche und deren Aktionen.**

DER SPIELPLAN



# DIE AKTIONEN – Allgemeines.

Im Folgenden wird darauf eingegangen, was beim Ausführen einer Aktion beachtet werden muss:

- \* Ein Spieler darf ausschließlich seine eigenen Würfel setzen, niemals die seiner Mitspieler.
- \* Ein Spieler muss immer so viele Würfel auf ein Aktionsfeld setzen, wie auf diesem abgebildet sind.
- \* Der Spieler darf seine Würfel auf besetzte und unbesetzte Aktionsfelder setzen (*Ausnahme: Aktion Stadtkarten, Seite 11*). Wir nehmen in der Erklärung zunächst immer an, dass das Aktionsfeld frei ist.
- \* Ist ein Aktionsfeld besetzt, so muss der Spieler Geld bezahlen, um das Aktionsfeld dennoch nutzen zu können. Was dabei zu beachten ist, wird unter Besonderheiten auf den Seiten 13 und 14 erklärt.
- \* Jedes Aktionsfeld darf nur einmal von der gleichen Spielerfarbe (blau, gelb, grün, rot) genutzt werden, siehe Seite 14.
- \* Nachdem ein Spieler seine Würfel auf ein Aktionsfeld gesetzt hat, führt er **sofort** die zugehörige Aktion aus.
- \* Der oder die Würfel geben an, wie oft eine Aktion ausgeführt werden **darf**. Oder wie viel die Aktion dem Spieler bringt. (*Ausnahme: 5 Geld nehmen, siehe diese Seite*). Ausschlaggebend ist dabei immer der **niedrigste Würfel**.
- \* Wenn ein Spieler eine Aktion mehrmals ausführen darf oder mehr bekommt, so darf er die Aktion auch immer weniger oft ausführen oder weniger für eine Aktion nehmen. Er muss eine Aktion jedoch mindestens 1-mal nutzen.



DIE AKTIONEN

Wie ist der genaue Ablauf einer Aktion?

1. Der Spieler setzt seine Würfel.
2. Der Spieler bezahlt gegebenenfalls das Geld für das Dazusetzen (Seiten 13 und 14).
3. Der Spieler führt die Aktion aus.



5 GELD NEHMEN

## 5 GELD NEHMEN – Ohne Moos nichts los.

Um 5 Geld zu bekommen, muss der Spieler genau **1 Würfel** auf das Aktionsfeld „5 Geld nehmen“ setzen. Die **Würfelzahl** spielt bei diesem Aktionsfeld **keine Rolle**, sie wird für diese Aktion **nicht** berücksichtigt. Der Spieler nimmt sich immer **5 Geld**. Ist dieses Feld bereits besetzt, so muss der Spieler die Kosten für das Dazusetzen (Seite 13–14) trotzdem bezahlen, bevor er das Feld nutzt.

**Beispiel:**

**Gelb** setzt 1 Würfel (eine 3) auf das Aktionsfeld „5 Geld nehmen“. Er nimmt sich 5 Geld aus dem allgemeinen Vorrat.



ZUM MARKT GEHEN

## ZUM MARKT GEHEN – Waren sind für viele Aufgaben nützlich.

Waren benötigen die Spieler vor allem, um Aufträge zu erfüllen. Darüber hinaus können sie mittels bestimmter Stadtkarten, die in großen Städten liegen (siehe Seite 11), Waren in Geld, in Kamele oder in Punkte umwandeln. Auch bei der Schlusswertung können Waren noch Punkte bringen.

**Ablauf:**

1. Der Spieler setzt seine Würfel.
2. Der Spieler ermittelt, wie viele Waren er erhält.
3. Der Spieler nimmt seine Waren und legt sie auf sein Tableau.



1. Der Spieler setzt seine Würfel.

Der Spieler muss so viele Würfel setzen, wie das Aktionsfeld vorgibt.

**Beispiel:** **Blau** setzt 2 Würfel (4 und 5) auf das Aktionsfeld „Seide“.

1

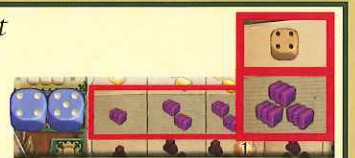


2. Der Spieler ermittelt, wie viele Waren er erhält.

Rechts neben den Aktionsfeldern ist verzeichnet, wie viel Stück der entsprechenden Ware sich der Spieler nehmen kann. Die Würfelaugen seines **niedrigsten Würfels** bestimmen die maximale Anzahl der Waren, die der Spieler erhält.

2

Der niedrigste Würfel von **Blau** ist eine 4, er darf sich 3 Seide aus dem Vorrat nehmen.





## ZUM MARKT GEHEN – Waren sind für viele Aufgaben nützlich.

### 3. Der Spieler nimmt seine Waren und legt sie auf sein Tableau.

Die Waren nimmt der Spieler aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie auf sein Tableau in das Lager.

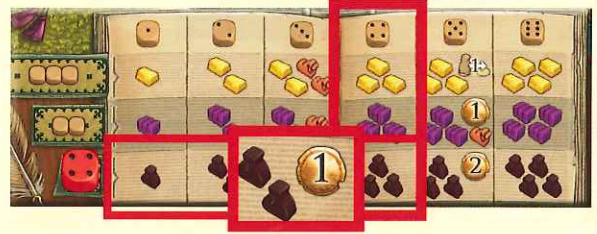
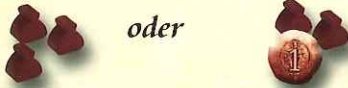
# 3

**Blau** nimmt sich die 3 Seide aus dem Vorrat und legt sie in sein Lager.



Der Spieler kann auch ein niedrigeres Feld wählen, als sein niedrigster Würfel zeigt. Dies gibt nur dann einen Sinn, wenn er dadurch noch abgebildete Zusätze erhält.

**Beispiel:** **Rot** setzt 1 Würfel (4) auf das Aktionsfeld „Pfeffer“. Er darf sich also 3 Pfeffer aus dem Vorrat nehmen. Er kann aber auch ein niedrigeres Feld wählen und nur 2 Pfeffer und 1 Geld nehmen.



ZUM MARKT GEHEN

## DIE KAMELE – Sie sind die unerlässlichen Begleiter.

Kamele benötigt der Spieler für die Ausführung von Aufträgen und um über bestimmte Wegstrecken ziehen zu können. Außerdem um bestimmte Stadtkarten sowie Zusatzkarten nutzen zu können.

Der Spieler erhält Kamele nach dem gleichen System wie die Waren:

Der Spieler muss **1 Würfel** auf das Aktionsfeld „Kamele“ setzen.

Er nimmt sich so viele Kamele aus dem allgemeinen Vorrat, wie die Augenzahl des Würfels zeigt.

Die Kamele legt er auf sein Tableau in das Lager.

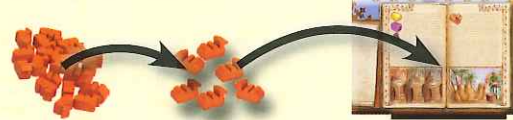
**Beispiel:**

# 1



**Grün** setzt eine 6 auf das Aktionsfeld „Kamele“. Er darf sich also 6 Kamele nehmen.

# 2



**Grün** nimmt sich die 6 Kamele aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie in sein Lager.

**Hinweis:** Hier gibt es keinen Sinn ein niedrigeres Feld zu wählen.

DIE KAMELE

## DIE GUNST DES KHAN – Noch ein Weg an Waren zu kommen.

Hier muss der Spieler genau **1 Würfel** auf das Aktionsfeld „Die Gunst des Khan“ setzen. Der Spieler darf dann **1 Ware** seiner Wahl und **2 Kamele** aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und in sein Lager legen.



### BESONDERHEITEN

Der 1. Spieler setzt einen Würfel seiner Wahl auf das unterste Feld. Der nächste Spieler, der diese Aktion nutzen will, muss den Würfel auf das nächste Feld setzen.

Der Würfel muss eine **gleiche oder höhere** Augenzahl zeigen, sonst darf der Spieler die Aktion nicht nutzen. Dann nimmt er sich ebenfalls **1 Ware** seiner Wahl und **2 Kamele** aus dem allgemeinen Vorrat. Für die nächsten Spieler gelten wieder die gleichen Regeln.



**Beispiel:** **Grün** setzt eine 3 auf die erste Position des Aktionsfelds „Die Gunst des Khan“. Er nimmt sich 1 Ware (1 Gold) und 2 Kamele aus dem Vorrat.

# 1



# 2

**Rot** muss **mindestens eine 3** setzen, um das Aktionsfeld ebenfalls nutzen zu können. Er setzt eine 4 und nimmt sich 1 Ware (ebenfalls 1 Gold) und 2 Kamele aus dem Vorrat.



**Achtung:** Hier stehen nur 4 Würfelplätze zur Verfügung. Danach kann die Aktion nicht mehr genutzt werden.

DIE GUNST DES KHAN



# AUFTRÄGE NEHMEN – Für sie gehen wir zum Markt.

Um Aufträge zu erhalten, muss der Spieler genau **1 Würfel** auf das Aktionsfeld „Aufträge“ setzen. Er kann dann 1 oder 2 Aufträge von den Auftragsfeldern nehmen. Den oder die Aufträge legt er sofort auf die Felder für aktive Aufträge auf sein Tableau. Auch hier ist wieder die Würfelzahl entscheidend.

1



**Blau** setzt 1 seiner Würfel (eine 3) auf das Aktionsfeld „Aufträge“.

2



**Blau** kann nun aus Aufträgen unter der 1, 2 und 3 wählen.

**Blau** nimmt sich 1 oder 2 Aufträge und legt sie auf sein Tableau.

3



Nimmt der Spieler einen Auftrag unter der 5, so nimmt er sich entweder noch 1 Geld oder 1 Kamele aus dem allgemeinen Vorrat. Nimmt der Spieler einen Auftrag unter der 6, so nimmt er sich 2 Geld oder 2 Kamele.

**Beispiel:**

1



**Grün** setzt eine 6 auf das Aktionsfeld „Aufträge“. Er darf somit aus allen 6 Aufträgen auswählen.

2



**Grün** nimmt die Aufträge unter der 2 und der 6. Für den Auftrag unter der 6 nimmt er sich noch 2 Kamele dazu. Er hätte auch die Aufträge unter der 5 und 6 nehmen dürfen.


## Was ist dabei zu beachten?

\* Die liegen gebliebenen Aufträge werden, nachdem der Spieler 1 oder 2 Aufträge genommen hat, nach links auf die niedrigeren Felder geschoben.

Sobald der Spieler Aufträge genommen hat, werden alle noch liegenden Aufträge nach links geschoben.



\* Sollten während einer Runde keine Aufträge mehr auf dem Aktionsfeld liegen, werden 2 Aufträge vom Sonderstapel auf die Felder 1 und 2 gelegt.

\* Auf dem Tableau ist Platz für 2 Aufträge. Nimmt sich der Spieler neue Aufträge, so muss er dafür Platz auf seinem Tableau haben bzw. schaffen. Sind nicht genügend freie Plätze auf dem Tableau zur Verfügung, muss der Spieler den oder die „alten“ Aufträge weglegen. Er legt sie unter den Sonderstapel. Startaufträge  kommen nicht unter den Sonderstapel. Diese kommen aus dem Spiel.

**Beispiel:**

**Grün** nimmt sich 1 Auftrag vom Aktionsfeld. Er hat keinen freien Platz auf seinem Tableau. Er legt also 1 „alten“ Auftrag unter den Sonderstapel. Den neuen Auftrag legt er nun auf das freie Feld seines Tableaus.



**HINWEISE** – Dies ist nur in Sonderfällen relevant, kann also zunächst überlesen werden.

- \* Der Spieler darf keine Aufträge vom Aktionsfeld wegnehmen und diese dann direkt unter den Sonderstapel schieben. Ein neuer Auftrag muss immer erst einmal auf das eigene Tableau gelegt werden.
- \* Solange die Aufträge auf den Feldern für aktive Aufträge liegen, bringen sie dem Spieler nichts. Die Aufträge müssen ausgeführt werden, um dem Spieler etwas einzubringen. Siehe dazu Seite 13 und das Übersichtskärtchen.



# REISEN – Der Spieler zieht seine Figur auf der Landkarte.

Der Spieler muss genau 2 **W**ürfel auf das Aktionsfeld „**Reisen**“ setzen. Dies macht er, um seine Figur auf der **Landkarte** zu ziehen. Die Bewegung der Figur nennen wir im folgenden Schritte.

## Beispiel:

**Rot** muss 2 **W**ürfel auf dieses Aktionsfeld setzen. Danach kann er, je nachdem, was für **W**ürfel er gesetzt hat, mit seiner Figur auf der **Landkarte** ziehen.



## Wie zieht der Spieler denn nun wirklich?

Der Spieler muss die folgenden Punkte nacheinander abhandeln:

1. Der Spieler setzt seine **W**ürfel.
2. Der Spieler bezahlt seine Reisekosten.
3. Der Spieler bezahlt eventuelle **Zusatzkosten**.
4. Der Spieler zieht seine Figur und setzt meistens einen **Handelsposten**.

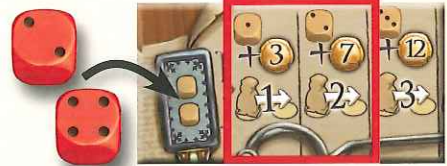
### 1. Der Spieler setzt seine **W**ürfel.

Er darf maximal so viele Schritte auf der **Landkarte** ziehen, wie die Zahl des **niedrigeren** seiner beiden **W**ürfel zeigt.

#### Beispiel:

1

**Rot** setzt 2 **W**ürfel (2 und 4) auf dieses Aktionsfeld. Er darf also maximal 2 Schritte weit ziehen, da der niedrigste seiner **W**ürfel eine 2 zeigt.



**Achtung:** Er kann immer auch weniger Schritte ziehen, mindestens muss er jedoch einen ziehen.

### 2. Der Spieler bezahlt seine Reisekosten.

Auf dem Aktionsfeld „**Reisen**“ sind für jede Schrittzahl Kosten angegeben. Das heißt, dass der Spieler immer für die Schritte bezahlen **muss**. Dabei bezahlt er immer die Kosten der Schritte, die er tatsächlich zieht. Das Geld legt der Spieler in den allgemeinen Vorrat zurück.

2 **Rot** will 2 Schritte auf der **Landkarte** ziehen. Dies kostet ihn 7 **G**eld. **Rot** legt das **G**eld in den allgemeinen Vorrat zurück.



### 3. Der Spieler bezahlt eventuelle **Zusatzkosten**.

Häufig sind zwischen 2 Orten entweder Kamele oder ein Geldbetrag eingezeichnet. In diesem Fall muss der Spieler **zusätzlich** zu den Kosten der Schritte noch die Kamele und/oder den Geldbetrag abgeben.



oder



Um diesen Weg zu nutzen, muss der Spieler zusätzlich 2 Kamele von seinem **T**ableau in den allgemeinen Vorrat legen.

Um diesen Weg zu nutzen, muss der Spieler zusätzlich 7 **G**eld in den allgemeinen Vorrat zurücklegen.

### 4. Der Spieler zieht seine Figur und setzt meistens einen **Handelsposten**.

Der Spieler zieht von Ort zu Ort. Das heißt, der Spieler zieht mit seiner Figur entweder in eine **Oase**, in eine **kleine Stadt** oder in eine **große Stadt**. Er darf **nicht** zwischen 2 Orten stehen bleiben.



# REISEN – Der Spieler zieht seine Figur auf der Landkarte.

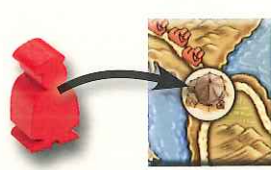
**Beispiel:** Rot zieht entweder...  
...in eine **große Stadt**



oder  
...in eine **kleine Stadt**



oder  
...in eine **Oase**.

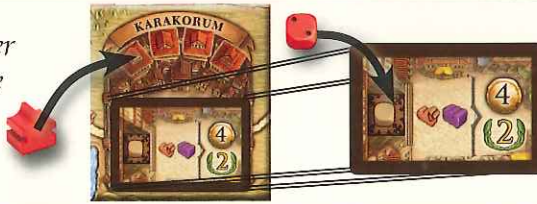


Zwischen 2 Orten darf **niemals** eine Figur stehen.



- \* Endet seine „Reise“ in einer **großen Stadt**, so **muss** der Spieler dort einen Handelsposten von seinem Tableau setzen. Ab seinem nächsten Zug darf er die dort ausliegende Karte mit einem Würfel nutzen, siehe Seite 11. Die Karte selbst bleibt in der großen Stadt liegen.

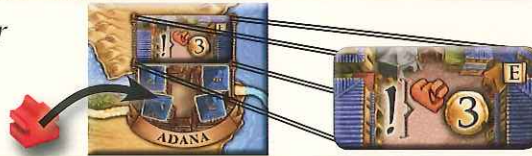
**Beispiel:** Rot setzt einen seiner Handelsposten in die große Stadt.



Rot darf diese Stadtkarte ab seinem nächsten Zug mit einem Würfel nutzen, siehe Seite 11.

- \* Endet seine „Reise“ in einer **kleinen Stadt**, so **muss** der Spieler dort ebenfalls einen Handelsposten setzen. Er erhält **sofort** den dort angegebenen Bonus (siehe Symbole im Beiblatt). Das Plättchen selbst bleibt in der kleinen Stadt liegen. **Am Anfang jeder neuen Runde wird der Bonus erneut ausgeschüttet**, siehe Seite 16.

**Beispiel:** Rot setzt einen seiner Handelsposten in die kleine Stadt.



Rot erhält sofort den Bonus. Hier: 1 Kamel und 3 Geld.



- \* Endet seine „Reise“ in einer **Oase**, passiert nichts. Die Oasen verlangsamen lediglich die Bewegung.

## Was ist weiterhin zu beachten?

- \* Der Spieler nimmt die Handelsposten auf seinem Tableau immer von links und von oben nach unten weg, wenn er 1 Handelsposten setzt. Zieht ein Spieler nur **über eine Stadt** hinweg und beendet dort seine Reise **nicht**, so setzt er auch **keinen Handelsposten** in dieser Stadt.



- \* Setzt ein Spieler seinen 8. Handelsposten, so erhält er **sofort** 5 Punkte (5), die er sich auf der Zählleiste abträgt. Setzt ein Spieler seinen 9. Handelsposten, so erhält er sofort weitere 10 Punkte (10).

- \* Zieht ein Spieler mit seiner Figur nach Beijing und beendet dort seine Reise, so muss er ganz normal 1 Handelsposten setzen. Er setzt diesen immer auf den freien Platz mit den meisten Punkten. Am **Ende des Spiels** bekommt er die Punkte dieses Platzes, siehe Seite 14.



- \* Hin- und Herziehen ist erlaubt. Das heißt, der Spieler darf mehrmals denselben Ort durchqueren oder darin stehen bleiben.

**Achtung:** In jeder großen oder kleinen Stadt **darf** jeder Spieler immer **nur 1 Handelsposten** haben. Derselbe Spieler darf **nicht** mehrere Handelsposten in einem Ort stehen haben.

- \* Die Aktion „Reise“ bestimmt am Anfang jeder neuen Runde den **Startspieler**, siehe Seiten 15 und 16.

## Was ist der Kontorbonus?

Der **erste Spieler**, der einen **Handelsposten** in eine **große Stadt** setzt, und nur er, bekommt den dort liegenden Kontorbonus. Der Spieler nimmt sich den aufgedruckten Bonus aus dem allgemeinen Vorrat und legt das Plättchen in die Schachtel zurück. Es wird im weiteren Spielverlauf nicht mehr benötigt.





# REISEN – Der Spieler zieht seine Figur auf der Landkarte.

## BESONDERHEITEN – Dies kann zunächst überlesen werden.

- \* Zu Beginn des Spiels starten die Spieler in Venezia. Es kann vorkommen, dass im Laufe des Spiels die Figur eines Spielers noch einmal nach Venezia zieht. Der Spieler darf **in Venezia keinen Handelsposten** setzen.
- \* Hat ein Spieler alle Handelsposten von seinem Tableau auf der Landkarte verteilt und muss einen neuen Handelsposten setzen, so muss er einen eigenen Handelsposten seiner Wahl auf der Landkarte versetzen.



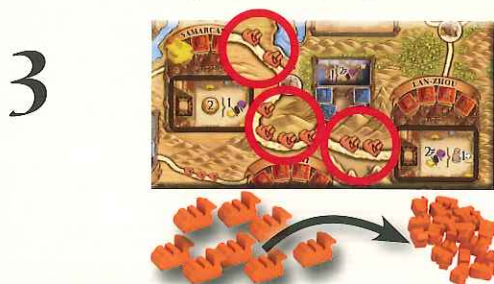
### Beispiel für eine Aktion „Reise“:



**1** Gelb setzt 2 Würfel (3 und 5) auf das Aktionsfeld.



**2** Gelb will 3 Schritte auf der Landkarte gehen. Er muss also 12 Geld bezahlen. Er legt das Geld in den Vorrat zurück.



**3** Gelb will von Samarcanda über eine Oase und Kashgar weiter nach Lan-Zhou ziehen. Dafür muss er 8 Kamele zusätzlich bezahlen. Diese legt er in den Vorrat zurück.



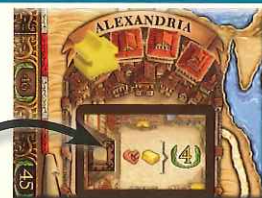
**4** Gelb zieht seine Figur die 3 Schritte. Er setzt nur in Lan-Zhou einen Handelsposten, da dort seine Reise endet.

# DIE STADTKARTEN – So viele Möglichkeiten.

Jede große Stadt auf dem Spielplan besitzt 1 Stadtkarte. Um die Funktion einer Stadtkarte nutzen zu können, muss der Spieler 1 Handelsposten in der jeweiligen Stadt haben. Der Spieler muss dann genau **1 Würfel** auf das Aktionsfeld der **Stadtkarte** setzen, um die Aktion nutzen zu können. Die einzelnen Symbole werden im Beiblatt erklärt.

Gelb hat 1 Handelsposten in Alexandria.

Er kann einen Würfel auf der Karte einsetzen und dessen Funktion nutzen.



Hier wird 1 Würfel gesetzt. Dieses Feld kann immer nur mit einem Würfel besetzt werden.



Dies ist der Bonus, den eine Stadtkarte dem Spieler einbringt.

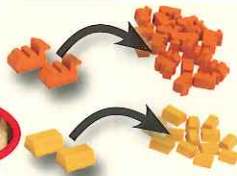
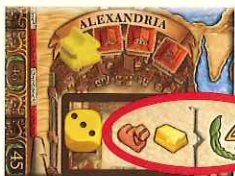
Dies muss der Spieler bezahlen oder das sind die Voraussetzungen, die ein Spieler erfüllen muss.

**Achtung:** Eine Stadtkarte kann in einer Runde nur **einmal** von genau **einem Spieler** genutzt werden. Hat ein Spieler eine Stadtkarte besetzt, so kann diese Stadtkarte erst in der nächsten Runde wieder genutzt werden.

**Hinweis:** Meistens bestimmt hier der Würfel, wie **oft** die Aktion ausgeführt werden darf.

### Beispiel:

Gelb hat 1 Würfel (eine 3) auf diese Stadtkarte gesetzt. Da sein Würfel eine 3 zeigt, kann er die Aktion bis zu 3-mal nutzen.



Gelb legt 2 Gold und 2 Kamele in den Vorrat zurück und bekommt 8 Punkte (2×4 Punkte) dafür.



# ZUSATZAKTIONEN – Sie sind immer freiwillig und zusätzlich.

Der Spieler kann solange er am Zug ist, vor oder nach seiner Aktion, eine oder mehrere Zusatzaktionen ausführen. Niemals aber während einer Aktion.

## Was gibt es für Zusatzaktionen?

1. 1 Auftrag ausführen
2. 3 Geld nehmen
3. 1 Würfel neu würfeln
4. 1 Würfel rauf oder runter drehen
5. 1 schwarzen Würfel nehmen

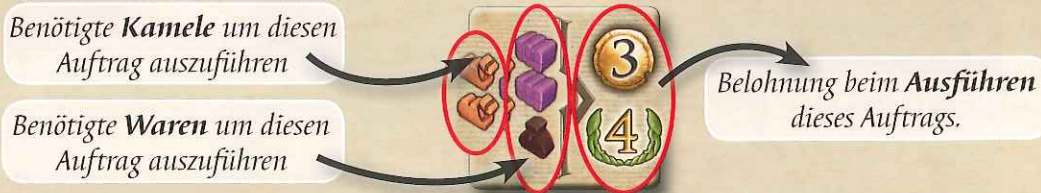


Übersichtskarte

### 1. 1 Auftrag ausführen

Zunächst wollen wir den Aufbau eines Auftrags erklären:

Auf der linken Seite jedes Auftrags sind immer die benötigten Kamele und Waren aufgedruckt. Auf der rechten Seite ist die jeweilige Belohnung eines Auftrags aufgedruckt. Eine Erklärung der Symbole findet ihr auf dem Beiblatt.



\* Ein Spieler kann nur Aufträge ausführen, die er auf seinem Tableau auf einem Feld für aktive Aufträge liegen hat.

\* Um einen Auftrag auszuführen, muss der Spieler sämtliche erforderlichen Waren und Kamele in seinem Lager haben. Der Spieler gibt **alle** auf der linken Seite des Auftrags aufgedruckten Kamele und alle aufgedruckten Waren von seinem Lager in den allgemeinen Vorrat zurück.

\* Er bekommt all das, was auf der rechten Seite aufgedruckt ist. Er bekommt immer die Punkte und eine Belohnung. Die Symbole werden im Beiblatt beschrieben.

\* Anschließend legt der Spieler den ausgeführten Auftrag verdeckt auf seine Schublade rechts auf seinem Tableau.

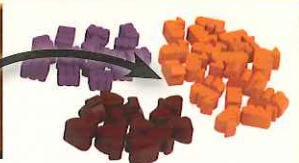
### Beispiel:

1



**Grün** will diesen Auftrag erfüllen. Er hat ihn bei sich auf dem Tableau liegen.

2



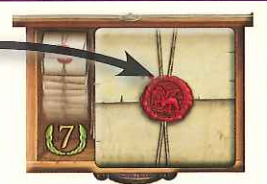
**Grün** gibt 2 Kamele, 2 Seide und 1 Pfeffer ab.

3



**Grün** führt damit diesen Auftrag aus. Er bekommt 3 Geld und 4 Punkte.

4



**Grün** legt den ausgeführten Auftrag verdeckt auf seine Schublade.

### 2. 3 Geld nehmen

Der Spieler setzt genau **1 Würfel** auf das Säckchen auf dem Spielplan. Er nimmt sich dann **3 Geld** aus dem allgemeinen Vorrat. Weiterhin ist zu beachten:

- \* Es fallen hier **keine Zusatzkosten** an, wenn bereits andere Würfel liegen.
- \* Diese Zusatzaktion ist unabhängig vom Würfel. Das heißt, es ist egal, welche Würfelaugen der Spieler auf das Aktionsfeld setzt. Er bekommt **immer 3 Geld**.
- \* Der Spieler kann die Zusatzaktion „3 Geld nehmen“ immer wählen, solange er noch Würfel hat. Hier darf mehrmals die gleiche Spielerfarbe liegen.

### Beispiel:

1



**Grün** setzt einen Würfel mit einer 2 auf das Säckchen.

2



**Grün** nimmt sich 3 Geld aus dem allgemeinen Vorrat.



## ZUSATZAKTIONEN – Sie sind immer freiwillig und zusätzlich.

### 3. 1 Würfel neu würfeln

Der Spieler kann 1 **Kamel** abgeben, um 1 **seiner Würfel neu** zu würfeln.

**Beispiel:**

1



2



**Blau** gibt 1 Kamel ab, um 1 seiner Würfel neu zu würfeln. **Blau** würfelt seinen Würfel neu. Er hat jetzt statt einer 2 eine 5.

### 4. 1 Würfel rauf oder runter drehen

Der Spieler kann 2 **Kamele** abgeben, um 1 seiner Würfel um 1 **Zahl nach oben oder unten** zu drehen.

**Achtung:** Der Spieler darf seinen Würfel **nicht** von 1 auf 6 oder umgekehrt drehen.

**Beispiel:**

1



2



**Gelb** gibt 2 Kamele ab, um 1 seiner Würfel um 1 Zahl nach oben oder unten zu drehen.

**Gelb** dreht seinen Würfel von der 2 auf die 3.

### 5. 1 schwarzen Würfel kaufen

Der Spieler kann 3 **Kamele** abgeben und sich dafür 1 **schwarzen Würfel** aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.

Diesen schwarzen Würfel würfelt er sofort und legt ihn auf sein Tableau zu seinen noch übrigen Würfeln.

Alle schwarzen Würfel kommen ganz am Ende der Runde zurück auf ihren Platz auf dem Spielplan. Die Spieler haben dann in der nächsten Runde erneut die Chance Würfel zu erwerben.

**Beispiel:**

1



2



**Rot** legt 3 Kamele in den Vorrat zurück.

**Rot** nimmt sich 1 schwarzen Würfel, würfelt ihn und legt ihn dann auf sein Tableau.

**Achtung:** Jeder Spieler darf **pro Zug** nur 1 **schwarzen Würfel** kaufen.

### Was ist weiterhin zu beachten?

- \* Ein Spieler darf jede Zusatzaktion auch mehrmals in seinem Zug durchführen (*Ausnahme: 1 schwarzen Würfel kaufen*), er kann z.B. als erstes 1 schwarzen Würfel kaufen (3 Kamele), diesen 2-mal neu würfeln (2 Kamele) und dann 1 anderen Würfel noch um 1 nach oben drehen (2 Kamele), insgesamt gibt er 7 Kamele ab.
- \* Der Spieler kann während seiner Aktion keine Zusatzaktion ausführen. Er kann Zusatzaktionen **nur vor oder nach** seiner Aktion ausführen.
- \* Wenn der Spieler schwarze oder weiße Würfel besitzt, so kann er auch diese im Zahlenwert verändern.

## BESONDERHEITEN – Was ist sonst noch zu beachten?

Es gibt noch Einiges zu beachten. Dies wird im Folgenden erklärt:

### KANN DER SPIELER AUCH EIN BEREITS BESETZTES AKTIONSFELD NUTZEN?

Ja, grundsätzlich gilt, dass fast alle Aktionsfelder von mehreren Spielern besetzt werden können (*Ausnahme: Stadt-kartenaktion, Seite 11*). Es können alle Spieler auf ein Aktionsfeld. Dabei gilt Folgendes:

- \* Der Spieler, der ein Aktionsfeld nutzen möchte, welches schon besetzt ist, muss dafür bezahlen. Er bezahlt so viel Geld, wie **sein niedrigster Würfel** Augenzahl zeigt. Dies ist unabhängig davon, welche Würfel bereits auf dem Aktionsfeld liegen. Welche Augenzahl der oder die Würfel der Mitspieler zeigen, spielt dabei ebenfalls keine Rolle. Hat der Spieler gezahlt, so kann er die Aktion wie gewohnt ausführen.

**Beispiel:**

1



Auf dem Aktionsfeld „Seide“ liegen bereits 2 Würfel von Spieler **Blau**. **Rot** möchte nun auch Seide erwerben. **Rot** setzt 2 Würfel (4 und 5) auf das Aktionsfeld.

2



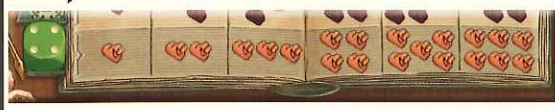
**Rot** bezahlt 4 Geld (da dies sein niedrigster Würfel ist). Er nimmt sich dann 3 Seide und legt sie in sein Lager.



## BESONDERHEITEN – Was ist sonst noch zu beachten?

- \* Der Spieler setzt seine Würfel oben auf bereits liegende Würfel. So ist immer zu sehen, wer die Aktion als letzter ausgeführt hat. Sollten zu viele Würfel aufeinander liegen, so können die Würfel auch nebeneinander auf den Plan gelegt werden. Ein Spieler setzt dann immer rechts seine neuen Würfel ein. Ausnahme: „Die Gunst des Khan“, siehe Seite 7, hier sind nur 4 Würfelplätze vorhanden. Bei dieser Aktion werden keine Würfel aufeinander gesetzt.
- \* Schwarze und weiße Würfel zählen nicht als Spielerfarbe (blau, gelb, grün, rot). Das heißt, dass der Spieler mit diesen Würfeln Aktionen erneut nutzen kann, auch wenn seine Spielerfarbe bereits auf diesem Aktionsfeld vertreten ist.
- \* Der Spieler darf schwarze oder weiße Würfel auch mit eigenen Würfeln kombinieren. Er muss jedoch weiterhin beachten, dass jede Spielerfarbe (blau, gelb, grün, rot) nach wie vor nur 1-mal auf einem Aktionsfeld liegen darf.

### Beispiel:



**Grün** hat diese Runde bereits Kamele erworben. Er kann in dieser Runde keinen weiteren grünen Würfel auf dieses Aktionsfeld setzen. **Grün** hat allerdings noch einen schwarzen Würfel. Diesen kann er für den Erwerb weiterer Kamele verwenden.



**Achtung:** Es dürfen beliebig viele schwarze und auch der weiße Würfel auf einem Aktionsfeld liegen.

## AUSGLEICH BEI GERINGEM WÜRFELWURF

Würfelt ein Spieler insgesamt mit all seinen Würfeln zu Beginn der Runde weniger als 15 Würfelaugen, so bekommt er einen Ausgleich in Form von Geld oder Kamelen. Für jedes Auge unter der 15 bekommt er 1 Kamel oder 1 Geld. Er darf beides kombinieren, wenn er mehr als 1 Ausgleich bekommt.

### Beispiel:



**Grün** hat 13 Augen gewürfelt. Er bekommt also einen Ausgleich: 2 Kamele, oder 2 Geld oder 1 Kamel und 1 Geld.

BESONDERHEITEN

## SPIELENDE UND SCHLUSSWERTUNG

### DAS SPIELENDE

Das Spiel ist nach **5 Runden** zu Ende. Die Rundenanzahl und wie viele Runden noch verbleiben ist immer an der Stapelanzahl der Aufträge erkennbar. Die letzte Runde wird eingeleitet, wenn der letzte Stapel mit 6 Aufträgen (von den zu Spielbeginn bereitgelegten Stapeln) auf die Auftragsfelder des Spielplans gelegt wird. Nach der letzten Runde folgt die Schlusswertung.

### DIE SCHLUSSWERTUNG

In der Schlusswertung bekommen die Spieler für folgendes Punkte:

- \* Jeder Spieler erhält für jede erfüllte seiner **2 Zielkarten** die entsprechenden Punkte. Die Zielkarten werden im Beiblatt näher beschrieben.



- \* Jeder Spieler erhält für je **10 Geld 1 Punkt**.



- \* Jeder Spieler, der in **Beijing** einen Handelsposten hat, bekommt die **Punkte** (10, 7, 4, 1) für den Platz, auf dem sein Handelsposten steht.

- \* Jeder Spieler, der in Beijing einen Handelsposten hat, bekommt für je **2 beliebige Waren 1 Punkt**. Alle Spieler, die **nicht** in Beijing vertreten sind, bekommen für ihre Waren **keine Punkte**.



**Achtung: Kamele sind keine Waren!**

- \* Nur der- oder diejenigen Spieler, die die **meisten Aufträge** erfüllt haben, bekommen **7 Punkte**.



Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

### GLEICHSTAND

Gibt es einen Gleichstand unter den Spielern, so gewinnt derjenige, der mehr Kamele vor sich liegen hat. Gibt es hier wieder einen Gleichstand, so gewinnt das größte Kamel oder es gibt mehrere Gewinner.

SPIELENDE UND SCHLUSSWERTUNG





## ÄNDERUNGEN BEI 3 UND 2 SPIELERN

Im Folgenden werden die Änderungen bei 3 und 2 Spielern beschrieben:

### 3 SPIELER

Beim Spielaufbau zu Beginn des Spiels werden nur **4 schwarze Würfel** auf ihren Platz auf dem Spielplan gelegt. Zu Beginn des Spiels wird **1 Würfel (mit der 1)** von der Spielerfarbe, die nicht im Spiel ist, auf das 1. Feld der Aktion „Die Gunst des Khan“ gesetzt.

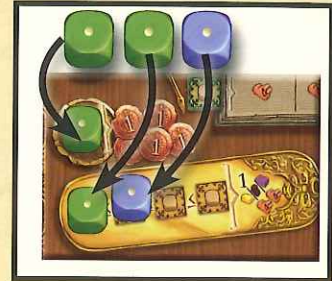
**Achtung:** Der Würfel bleibt das gesamte Spiel über an seinem Platz! **Er wird nicht abgeräumt.**

### 2 SPIELER

Beim Spielaufbau zu Beginn des Spiels werden nur **3 schwarze Würfel** auf ihren Platz auf dem Spielplan gelegt.

Zu Beginn des Spiels werden **2 Würfel (mit je einer 1)** von den Spielerfarben, die nicht im Spiel sind, auf das 1. und 2. Feld der Aktion „Die Gunst des Khan“ gesetzt. Zusätzlich wird **1 Würfel** von einer der Spielerfarben, die nicht im Spiel sind, auf die Aktion „5 Geld nehmen“ gesetzt.

**Achtung:** Die Würfel bleiben das gesamte Spiel über an ihrem Platz! **Sie werden nicht abgeräumt.**



3 UND 2 SPIELER

## DIE PROFI-VARIANTE

In der Profi-Variante gibt es kleinere Änderungen zum normalen Spiel. Alle anderen Regeln bleiben bestehen. Die Spieler dürfen selbstverständlich auch aus einer Kombination dieser Varianten wählen oder alle nutzen. Wir empfehlen die einzelnen Verteilungen in folgender Reihenfolge vorzunehmen.

### VERTEILUNG DER STADTBONI

Die blauen Stadtboni werden in der Profi-Variante zufällig auf die kleinen Städte verteilt. Die Buchstaben **A** – **F** werden bei dieser Verteilung ignoriert.



### VERTEILUNG CHARAKTERE

Beim Aufbau werden die 8 unterschiedlichen Charaktere gemischt (*Mercator ex Tabriz* ist 3× vorhanden). Je nach Spieleranzahl mischen die Spieler nur den entsprechend der Markierung benötigten *Mercator ex Tabriz* unter die Charaktere.

Dann decken die Spieler davon Spielerzahl +1 Charaktere auf. Von diesen Charakteren sucht sich der letztsitzende Spieler (der Spieler rechts neben dem Startspieler) 1 Charakter aus und legt diesen vor sich ab. Dann folgt der Spieler an 3. Position und wählt ebenfalls 1 Charakter usw. bis alle Spieler genau 1 Charakter vor sich liegen haben. Alle übrigen Charaktere werden in diesem Spiel nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.

Die einzelnen Charaktere werden auf dem Beiblatt beschrieben.



### VERTEILUNG ZIELKARTEN

Jeder Spieler nimmt sich zu Beginn des Spiels verdeckt 4 Zielkarten vom Stapel. Der Spieler allein darf sie sich ansehen und entscheidet sich für 2 dieser Zielkarten. Die übrigen beiden Karten legt er in die Schachtel zurück.



Danach kann das Spiel regulär beginnen.

DIE PROFI-VARIANTE

## RUNDENABLAUF – Wie läuft eine Runde genau ab?

### AM ANFANG EINER RUNDE

*Was muss am Anfang einer Runde alles gemacht werden?*

1. **Neuen Startspieler bestimmen.** (Entfällt in der ersten Runde.)
2. **Stadt- und Charakterboni werden ausgeschüttet.**
3. **Die Würfel kommen zurück.**
4. **Würfel neu würfeln, eventueller Ausgleich.**

#### 1. Neuen Startspieler bestimmen.

Zu Beginn einer neuen Runde wird der neue Startspieler bestimmt. Derjenige, der als letzter die Aktion „Reise“ ausgeführt hat, wird neuer Startspieler. Er nimmt sich die Sanduhr.

**Hinweis:** Da die Würfel aufeinander gesetzt werden, hat sich der Spieler als letzter bewegt, dessen Würfel auf dem Aktionsfeld „Reisen“ oben liegen.



RUNDENABLAUF

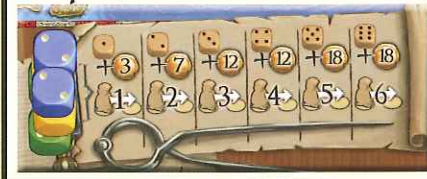


# RUNDENABLAUF – Wie läuft eine Runde genau ab?

**Ausnahme:** Hat sich in der vorigen Runde kein Spieler bewegt, so bleibt der Spieler mit der Sanduhr Startspieler.

**Ausnahme:** Hat ein Spieler als letzter schwarze oder weiße Würfel genutzt, so müssen sich die Spieler merken, welcher Spieler dies war. Der Spieler kann sich in diesem Falle, in dem Moment, in dem er die schwarzen und oder weißen Würfel setzt, die Sanduhr nehmen.

## Beispiel:



**Grün** hat sich in dieser Runde zuerst bewegt, dann **Gelb** und als letzter hat sich **Blau** bewegt. **Blau** erhält also die Sanduhr und wird in der neuen Runde Startspieler.



## 2. Stadt- und Charakterboni werden ausgeschüttet.

\* Alle kleinen Städte (mit einem ! versehen) schütten nun ihre Boni aus. Jeder Spieler bekommt von jeder kleinen Stadt, in die er einen Handelsposten gesetzt hat, die entsprechenden Boni, siehe dazu die Symbole im Beiblatt.

\* Alle Charaktere (mit einem ! versehen) verteilen nun ihre Boni. Siehe dazu die Charaktere im Beiblatt.



## 3. Die Würfel kommen zurück.

Alle Spieler nehmen ihre Würfel vom Spielplan zurück auf ihr Tableau.

Alle schwarzen Würfel werden zurück auf den Spielplan gelegt.

## 4. Würfel neu würfeln, eventueller Ausgleich.

Die Spieler würfeln zeitgleich alle ihre Würfel. Hat ein Spieler **weniger als 15 Würfelaugen**, so bekommt er einen Ausgleich in Form von Kamelen oder Geld, siehe dazu Seite 14.

Nachdem alle Spieler ihre Würfel neu gewürfelt haben, kann die neue Runde beginnen.

## EINE RUNDE

Die Spieler sind reihum, mit dem Startspieler beginnend, am Zug. Dies geht so lange reihum, bis **kein** Spieler mehr Würfel hat.

### Wie läuft der einzelne Zug ab?

1. Der Spieler führt Zusatzaktionen aus, wenn er will.
2. Der Spieler muss 1 Aktion ausführen.
3. Der Spieler führt Zusatzaktionen aus, wenn er will.

### 1. Der Spieler führt Zusatzaktionen aus.

Der Spieler kann **vor** seiner Aktion Zusatzaktionen ausführen. Er kann beliebig viele davon ausführen. Die Zusatzaktionen sind auf den Seiten 12 und 13 beschrieben.

### 2. Der Spieler muss 1 Aktion ausführen.

Der Spieler wählt **1 Aktion** und setzt dort die passende Anzahl an Würfeln. Der Spieler führt die gewählte Aktion sofort aus. Die Aktionen sind auf den Seiten 6 bis 11 beschrieben.

### 3. Der Spieler führt Zusatzaktionen aus.

Der Spieler kann **nach** seiner Aktion Zusatzaktionen ausführen. Er kann beliebig viele davon ausführen. Die Zusatzaktionen sind auf den Seiten 12 und 13 beschrieben.

## AM ENDE EINER RUNDE

### Was muss am Ende einer Runde alles gemacht werden?

1. Alle liegengebliebenen Aufträge werden abgeräumt.
2. 6 neue Aufträge werden ausgelegt.

### 1. Alle liegengebliebenen Aufträge werden abgeräumt.

Alle noch auf dem Spielplan liegenden Aufträge werden verdeckt unter den Sonderstapel geschoben.

### 2. 6 neue Aufträge werden ausgelegt.

Danach wird einer der Auftragsstapel genommen und 6 neue Aufträge werden auf den Auftragsfeldern ausgelegt. (Wird in der 5. Runde nicht mehr benötigt.)





# Marco Polo

## BEIBLATT



### SYMBOLLE – Was bedeuten eigentlich die einzelnen Symbole?

Hier werden die einzelnen Symbole näher erklärt. Die Symbole sind immer gleich und haben daher auch immer die gleiche Bedeutung. Solltet ihr also ein Symbol nicht gleich verstehen, dann seht bitte hier nach.

### WAREN, KAMELE, GELD UND SIEGPUNKTE



Das sind die Symbole für 1 Gold, 1 Seide, 1 Pfeffer und 1 Kamel. Diese Symbole stehen für die Holzteile der dargestellten Form.



Der Spieler hat die Auswahl aus den abgebildeten Waren (Gold, Pfeffer oder Seide). Es gibt die Variante, 1 Ware oder 2 Waren wählen zu dürfen. Darf/Muss ein Spieler 2 Waren nehmen/bezahlen, so müssen es **verschiedene** sein.



Das sind die Symbole für Geld bzw. Punkte.

### WEITERE SYMBOLE



Der Spieler nimmt sich den **obersten** Auftrag vom **Sonderstapel**, sieht ihn sich an und legt ihn offen auf sein Tableau auf eines der Felder für aktive Aufträge. Sind beide Felder besetzt, so kann er einen Auftrag austauschen oder den neuen Auftrag ablehnen. In diesem Fall kommt der zurückgegebene Auftrag unter den Sonderstapel.



Der Spieler zieht seine Figur auf der Landkarte um 1 Schritt weiter. Dabei nutzt er nicht die Aktion „Reisen“ und muss somit für den Schritt nicht bezahlen. Eventuelle Zusatzkosten (Kamele oder Geld) fallen für diesen Schritt trotzdem an. Der Spieler setzt danach regulär 1 Handelsposten, wenn seine Reise auf der Landkarte in einer kleinen oder großen Stadt endet.

**Achtung:** Kann der Spieler diesen Schritt nicht nutzen (z.B. da Kamele als zusätzliche Kosten anfallen und er diese nicht besitzt), so verfällt der Schritt.

**Hinweis:** Durch zusätzliche Schritte kann es vorkommen, dass ein Spieler mehrere Handelsposten während eines Zuges setzt, z.B. indem er reist und zusätzlich 1 Auftrag ausführt, für den er 1 Schritt erhält.



Der Spieler nimmt sich 1 schwarzen Würfel aus dem Vorrat auf dem Spielplan. Er würfelt den Würfel sofort und legt ihn auf seinem Tableau ab. Er kann den Würfel in der aktuellen Runde verwenden. Danach muss er ihn wieder zurückgeben. Schwarze Würfel sind begrenzt. Liegt also kein Würfel mehr auf dem Platz für schwarze Würfel, so kann der Spieler keinen nehmen.



Das Ausrufezeichen (!) ist das Zeichen dafür, dass eine Ausschüttung am Anfang einer Runde geschieht, siehe dazu Seite 16 der Grundregel.

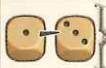
Das Ausrufezeichen (!) ist auf den Stadtbonus-Markern und auf einigen Charakteren zu finden.

### BESONDERHEITEN STADTBONUS-MARKER



Hat ein Spieler 1 Handelsposten in der kleinen Stadt mit diesem Stadtbonus-Marker gesetzt, so darf er sich bei jeder Ausschüttung einen Stadtbonus nach Wahl aussuchen und sich diesen ausschütten lassen. Er muss auf dem ausgesuchten Stadtbonus **keinen** Handelsposten haben.

### BESONDERHEITEN STADTKARTEN



Die Würfelaugen bestimmen, was der Spieler erhält.

**Beispiel:** Der Spieler setzt 1 Würfel (eine 2). Der Spieler nimmt sich dafür 1 Seide aus dem Vorrat.



Dieses Symbol erlaubt es dem Spieler zu tauschen: entweder Waren in Kamele (auch andersherum) oder Punkte in Geld (auch andersherum). Der Spieler kann dadurch auch Minuspunkte haben.



## SYMBOLE – Was bedeuten eigentlich die einzelnen Symbole?



Bei diesem Symbol werden die ausgeführten Aufträge (auf der Schublade) betrachtet. Der Spieler muss nichts abgeben.

**Achtung:** Der Würfel bestimmt, wie viele Aufträge berücksichtigt werden. Hat ein Spieler mehr Aufträge ausgeführt, als sein Würfel Augen zeigt, so bekommt er trotzdem nur so viele Punkte oder Geld in Höhe der Augenzahl.



**Beispiel 1:** Der Spieler setzt 1 Würfel (eine 3) auf diese Stadtkarte. Er bekommt für 3 ausgeführte Aufträge je 2 Geld. Also 6 Geld. Der Spieler hat allerdings 4 ausgeführte Aufträge. Der 4. bringt ihm kein Geld, da nur die Aufträge bis zur Anzahl der Würfelaugen (hier 3) berücksichtigt werden.

**Beispiel 2:** Der Spieler setzt 1 Würfel (eine 5) auf diese Stadtkarte. Er bekäme nun für 5 Aufträge Geld. Er hat jedoch nur 2 ausgeführte Aufträge in seiner Schublade. Er bekommt also trotz des 5er-Würfels nur Geld für 2 Aufträge, insgesamt 4 Geld.



Bei diesem Symbol werden die Handelsposten, die ein Spieler auf der Landkarte gesetzt hat, betrachtet. Der Spieler muss nichts abgeben.

**Achtung:** Der Würfel bestimmt, wie viele Handelsposten berücksichtigt werden. Hat ein Spieler mehr Handelsposten gesetzt, als sein Würfel Augen zeigt, so bekommt er trotzdem nur für so viele Handelsposten Punkte oder Geld, wie der Würfel Augen zeigt.

Dies funktioniert ähnlich dem Symbol . Siehe dazu die Beispiele oben.



Der Spieler sucht sich 1 **kleine** Stadt aus, in der er 1 Handelsposten gesetzt hat. Der auf dem dort liegenden Stadtbonus-Marker abgebildete Bonus wird ausgeschüttet. Darf sich der Spieler mehrere kleine Städte anschauen, muss der Spieler **unterschiedliche** kleine Städte wählen, in denen er 1 Handelsposten gesetzt hat.



**Beispiel 1:** Der Spieler setzt 1 Würfel (eine 5) auf diese Stadtkarte. Er darf sich nun 2 kleine Städte anschauen, die ihren Bonus ausschütten. Er hat die Städte mit **A** und **C**. Er kann also nur diese beiden wählen und sich die Boni dafür nehmen.



**Beispiel 2:** Der Spieler setzt 1 Würfel (eine 4) auf diese Stadtkarte. Er darf jetzt bis zu 4 Geld abgeben, um 4 verschiedene kleine Städte zu nutzen, in denen er 1 Handelsposten gesetzt hat. Er zahlt 3 Geld und bekommt für die kleinen Städte **A**, **E** und **F**, in denen er 1 Handelsposten gesetzt hat, die Boni.



Der Spieler tauscht pro Würfelauge **entweder** 1 Kamel gegen 3 Geld **oder** 1 Geld gegen 1 Kamel. Will er diese Aktion öfters machen, so muss er sich vorher entscheiden ob er für alle Würfelaugen, die er nutzen möchte, Kamele in Geld **oder** Geld in Kamele tauschen möchte.



**Beispiel:** Der Spieler setzt 1 Würfel (eine 5). Der Spieler muss sich jetzt entscheiden ob er bis zu 5 Kamele in bis zu 15 Geld tauscht oder ob er bis zu 5 Geld in bis zu 5 Kamele tauscht.



Der Spieler bekommt doppelt so viel Geld, wie der gesetzte Würfel Augen zeigt.



**Beispiel:** Der Spieler setzt 1 Würfel (eine 5) auf die Stadtkarte. Er bekommt doppelt so viel Geld, wie der gesetzte Würfel Augen hat, also 10 Geld.

## ZIELKARTEN – Was bekommt der Spieler für seine Zielkarten?

Jeder Spieler hat 2 **Zielkarten**, für die er am Ende des Spiels Siegpunkte erhält. Jede Zielkarte zeigt 2 **konkrete Städte** (kleine oder große Städte) an. In diesen Städten sollen die Spieler am Ende des Spiels Handelsposten gesetzt haben, um Punkte zu bekommen. Die Zielkarten sind immer gleich aufgebaut:

Diese Orte soll der Spieler bis zum Ende des Spiels mit 1 Handelsposten besetzen.

Tabelle für zusätzliche Siegpunkte. Unterschiedliche Städte werden belohnt.



Zu besetzende Orte auf der Landkarte.

Siegpunkte, wenn der Spieler beide Orte erreicht hat.

Es gibt 2 Möglichkeiten Siegpunkte zu erhalten.

1. Der Spieler hat in beiden genannten Städten 1 Handelsposten gesetzt.
2. Der Spieler hat unterschiedliche Städte besetzt.



# ZIELKARTEN – Was bekommt der Spieler für seine Zielkarten?

## 1. Der Spieler hat in beiden genannten Städten 1 Handelsposten gesetzt.

Hat der Spieler am Ende des Spiels in beiden Städten der Zielkarte 1 Handelsposten gesetzt, so erhält er die auf der Zielkarte rechts angegebenen Siegpunkte. Hat der Spieler nur in einem der beiden Städte 1 Handelsposten gesetzt, so bekommt er keine Siegpunkte.

Dies wird für beide Zielkarten einzeln überprüft.

### Beispiel:

**Grün** hat diese 2 Zielkarten. Die eine Zielkarte hat er komplett erfüllt.

Er hat sowohl in Lan-Zhou als auch in Kochi 1 Handelsposten gesetzt. Er erhält dafür 4 Punkte.



**Grün** hat die 2. Zielkarte nicht komplett erfüllt. Er hat zwar in Sumatra 1 Handelsposten gesetzt, aber keinen in Anxi. Er erhält also keine Punkte für diese Zielkarte.



## 2. Der Spieler hat unterschiedliche Städte besetzt.

Nun wird die Tabelle im unteren Bereich der Karte wichtig. Diese ist auf jeder Zielkarte gleich.

Da jede Zielkarte 2 Städte angibt, die besetzt werden sollen, und jeder Spieler 2 Zielkarten besitzt, ist es möglich, bis zu 4 **unterschiedliche** Städte zu besetzen.

Belohnt wird jeder Handelsposten, der sich in einer Stadt befindet, die auf den beiden Zielkarten angegeben ist.

Hat ein Spieler nur 1 der benötigten Städte erreicht, so bekommt er 1 Siegpunkt. Hat der Spieler 2 **unterschiedliche** Städte erreicht, so bekommt er 3 Siegpunkte, und so weiter.

|   |    |    |    |
|---|----|----|----|
| 1 | 2≠ | 3≠ | 4≠ |
| 1 | 3  | 6  | 10 |

### Beispiel:

**Grün** hat von seinen 2 Zielkarten insgesamt 3 der genannten Städte erreicht, nämlich Lan-Zhou, Kochi und Sumatra. Ihm fehlt nur Anxi. Er hat also 3 **unterschiedliche** Städte mit 1 Handelsposten besetzt.



|   |    |    |    |
|---|----|----|----|
| 1 | 2≠ | 3≠ | 4≠ |
| 1 | 3  | 6  | 10 |

**Grün** erhält also nach Tabelle noch 6 Punkte für seine 3 erreichten Städte.

**Achtung:** Die Städte müssen **unterschiedlich** sein! Hat der Spieler auf beiden Karten 1 Stadt doppelt und diese besetzt, so zählt dies nur als 1 unterschiedliche Stadt.

### Beispiel:

**Gelb** hat von seinen 2 Zielkarten beide erfüllt und die Punkte dafür erhalten. Er hat Moscow, Xian auf der einen Zielkarte und Moscow, Kashgar auf der anderen Zielkarte. In allen Städten hat er 1 Handelsposten gesetzt.



|   |    |    |    |
|---|----|----|----|
| 1 | 2≠ | 3≠ | 4≠ |
| 1 | 3  | 6  | 10 |

**Gelb** erhält nach Tabelle 6 Punkte, da er 3 unterschiedliche Städte erreicht hat. Moscow ist auf beiden Zielkarten vertreten und ist daher keine unterschiedliche Stadt.

# DIE CHARAKTERE – Was können sie?



## Raschid ad-Din Sinan

Der Spieler mit diesem Charakter würfelt nicht. Jedes Mal, wenn dieser Spieler ein Aktionsfeld besetzt, kann er die Würfelaugen selbst erhalten. Dies gilt auch für schwarze Würfel, die er während des Spiels erwirbt.

**Achtung:** Dieser Charakter kann keinen Würfelausgleich bekommen, siehe Seite 14.

**Achtung:** Der Spieler muss trotzdem bezahlen, wenn er ein bereits besetztes Aktionsfeld nutzen will. Er muss auch für seine Schritte bezahlen.



**Beispiel:** **Rot** will das Aktionsfeld „Zum Markt gehen“ nutzen. Er dreht einen seiner Würfel auf die 6 und setzt den Würfel auf das Feld für „Pfeffer“. Dann nimmt er sich 4 Pfeffer aus dem Vorrat.



## Matteo Polo

Der Spieler mit diesem Charakter bekommt am Anfang jeder Runde einen **weißen Würfel**. Diesen würfelt er später zusammen mit seinen übrigen Würfeln.

Außerdem erhält der Spieler zu Beginn jeder Runde den obersten **Auftrag** vom Sonderstapel. Siehe Symbol „Auftrag“ Seite 1 des Beiblatts.



# DIE CHARAKTERE – Was können sie?



## Mercator ex Tabriz

**Achtung:** In der Schachtel befinden sich 3 Charaktere „Mercator ex Tabriz“. Dieser Charakter ist von der Spielerzahl abhängig. Es wird nur der mit der entsprechenden Spieleranzahl verwendet.

**4 Spieler**  :

Der Spieler mit diesem Charakter bekommt jedes Mal, wenn ein **anderer**

Spieler die Aktion „Zum Markt gehen“ nutzt, 1 Ware der Sorte (Gold, Seide, Pfeffer), die der andere Spieler genommen hat. Dies gilt auch für Kamele. Der Spieler mit dem Charakter bekommt **immer 1 Ware/Kamel**, unabhängig davon, wie viele Waren/Kamele der andere Spieler nimmt.

**Beispiel:** **Grün** setzt sich mit 2 seiner Würfel auf das Feld für „Seide“ und nimmt sich 3 Seide. Der Spieler **Blau** mit dem Charakter Mercator ex Tabriz nimmt sich 1 Seide.



**3 Spieler**  :

Wie im 4-Personenspiel. Außerdem bekommt der Spieler jedes Mal, wenn ein **anderer** Spieler die Aktion „Die Gunst des Khan“ nutzt, **1 Kamel**.



**2 Spieler**  :

Wie im 3-Personenspiel. Außerdem bekommt der Spieler jedes Mal, wenn ein **anderer** Spieler die Aktion „5 Geld nehmen“ nutzt, **2 Geld**.

**Hinweis:** Da es zum guten Ton gehört, sollte der Spieler mit diesem Charakter jedes Mal, wenn er etwas durch die anderen Spieler bekommt, „danke“ sagen.



## Kublai Khan

Der Spieler mit diesem Charakter setzt seine **Figur** am Anfang des Spiels nach **Beijing** (nicht nach Venezia). Er fängt also dort mit seinen Reisen an.

Zusätzlich setzt er gleich **1 Handelsposten** auf das Feld mit den 10 Punkten in **Beijing**.



## Johannes Caprini

Der Spieler mit diesem Charakter kann mit seiner Figur von einer **Oase** zu jeder beliebigen anderen Oase auf der Landkarte „springen“. Immer wenn sich der Spieler mit diesem Charakter bewegt, so darf er von einer Oase zu einer anderen Oase reisen. Steht er auf einer Oase, reist er mit 1 Schritt zu einer anderen.

Steht er in einer Stadt, so kann er zu einer Oase und anschließend zu einer anderen Oase auf dem Spielplan reisen. Das geht nur, wenn er genug Schritte zur Verfügung hat. Außerdem bekommt er zu Beginn jeder Runde **3 Geld**.



## Berke Khan

Der Spieler mit diesem Charakter muss kein Geld bezahlen, wenn er ein bereits besetztes Aktionsfeld nutzen möchte.

**Achtung:** Auch er darf besetzte Stadtkarten, genau wie alle anderen Spieler, **nicht** nutzen.



## Niccolo und Marco Polo

Der Spieler mit diesem Charakter bekommt eine 2. Figur, mit der er auf der Landkarte ziehen kann. Beide Figuren starten zu Beginn des Spiels in Venezia.

**Achtung:** Wenn der Spieler mehrere Schritte mit seiner Figur zieht, so darf er sie immer auf beide Figuren aufteilen.

Außerdem bekommt er zu Beginn jeder Runde **1 Kamel**.



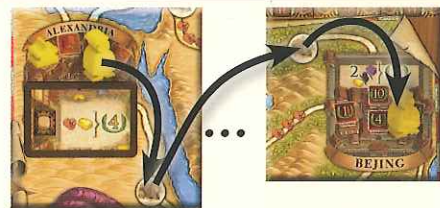
## Wilhelm von Rubruk

Der Spieler mit diesem Charakter bekommt am Anfang des Spiels **2 schwarze Handelsposten**. Diese stellt er zu seinen übrigen Handelsposten. Schafft er es bis zum Ende des Spiels seine nun **11 Handelsposten** auf dem Spielplan zu verteilen,

so erhält er **10 Punkte** zusätzlich.

Außerdem setzt er in **jeder kleinen und großen Stadt 1 Handelsposten**, auch wenn seine Reise dort nicht endet. Das heißt, er setzt auch in kleinen und großen Städten, über die er nur hinwegzieht, 1 Handelsposten.

**Hinweis:** Der Spieler darf mit seiner Figur in einem Zug auch hin- und herziehen. Er darf also auch in eine Stadt, in der er soeben schon war. Trotzdem darf auch er nur 1 Handelsposten in jede Stadt setzen.



**Beispiel:** **Gelb** wählt die Aktion „Reisen“ und zieht 3 Schritte auf der Landkarte.

Von Alexandria reist er zu einer Oase, „springt“ zu einer anderen Oase und reist weiter nach Beijing. Dort setzt **Gelb** dann wie gewohnt 1 Handelsposten.