EINSTEIGER - SPIELAUFBAU - Schnellübersicht

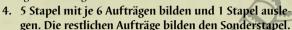
ALLGEMEIN

- 1. Spielplan auslegen, Geld, Waren und Kamele bereitlegen.
- 2. Stadtbonus-Marker

Feste Verteilung [A]-[F] (auf dem Spielplan aufgedruckt)

3. Kontorboni und Stadtkarten verteilen Zufällige Verteilung







5. Würfel auf dem Plan bereitlegen.

4-Personenspiel: 5 schwarze Würfel

3-Personenspiel: 4 schwarze Würfel sowie 3 Spielerausgleich, S. 15

2-Personenspiel: 3 schwarze Würfel sowei 2 Spielerausgleich, S. 15.

6. Startspieler bestimmen.

JEDER SPIELER

1. Spielermaterial nehmen (nur 2 Spielfiguren).

Würfel und Handelsposten kommen auf das Tableau. Eine Spielfigur auf das Feld 50 der Zählleiste, die andere nach Venezia.

2. An jeden Spieler 1 Startauftrag (blaues Siegel) verteilen.



3. Kamele und Geld nehmen.

Jeder Spieler nimmt sich 2 Kamele,

Startspieler: 7 Geld,

2. Spieler (linker Nachbar): 8 Geld,

3. Spieler: 9 Geld,

4. Spieler: 10 Geld.

4. 1 Charakter wählen.

Feste Verteilung: Startspieler: Raschid ad-Din Sinan

2. Spieler: Matteo Polo

3. Spieler: Berke Khan

4. Spieler: Mercator ex Tabriz

5. Zielkarten auswählen.

Jeder Spieler zieht 2 Zielkarten vom Stapel.

6. Übersichtskärtchen nehmen und losspielen.









PROFI-VARIANTE – SPIELAUFBAU – Schnellübersicht

ALLGEMEIN

- 1. Spielplan auslegen, Geld, Waren und Kamele bereitlegen.
- 2. Stadtbonus-Marker

Zufällige Verteilung

3. Kontorboni und Stadtkarten verteilen Zufällige Verteilung



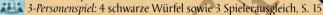


4. 5 Stapel mit je 6 Aufträgen bilden und 1 Stapel auslegen. Die restlichen Aufträge bilden den Sonderstapel.



5. Schwarze Würfel bereitlegen.

4-Personenspiel: 5 schwarze Würfel



2-Personenspiel: 3 schwarze Würfel sowei 2 Spielerausgleich, S. 15.

6. Startspieler bestimmen.

TEDER SPIELER

1. Spielermaterial nehmen (nur 2 Spielfiguren).

Würfel und Handelsposten kommen auf das Tableau. Eine Spielfigur auf das Feld 50 der Zählleiste, die andere nach Venezia.

2. An jeden Spieler 1 Startauftrag (blaues Siegel) verteilen.

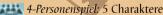


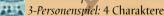
3. Kamele und Geld nehmen. Jeder Spieler nimmt sich 2 Kamele,

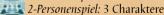
Startspieler: 7 Geld,

2. Spieler (linker Nachbar): 8 Geld,

- 3. Spieler: 9 Geld,
- 4. Spieler: 10 Geld
 - 4. 1 Charakter wählen.









Der letztsitzende Spieler beginnt und wählt seinen Charakter, dann wählt sein rechter Nachbar, bis alle Spieler 1 Charakter vor sich liegen haben.

5. Zielkarten auswählen.

Jeder Spieler wählt aus 4 Zielkarten 2 aus.

6. Übersichtskärtchen nehmen und losspielen.





