



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.

SYMBOLLE – 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 aussuchen, 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 aussuchen, 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 Würfelaug **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?

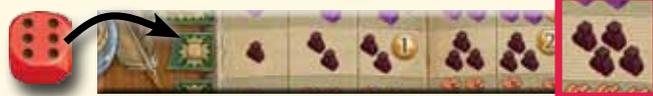


Raschid ad-Din Sinan

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.