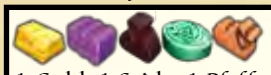
Marco Polo – Beiblatt

Symbole – Was bedeuten eigentlich die einzelnen Symbole?

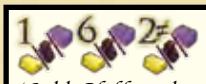
Hier werden die einzelnen Symbole näher erklärt. Die Symbole sind immer gleich und haben daher auch immer die gleiche Bedeutung. Solltet ihr also ein Symbol nicht gleich verstehen, dann seht bitte hier nach.

Waren, Kamele, Geld und Siegpunkte

Mit diesem Symbol sind die einzelnen Spielelemente dieser Version gekennzeichnet.



Das sind die Symbole für 1 Gold, 1 Seide, 1 Pfeffer, 1 Jade und 1 Kamel. Diese Symbole stehen für die Holzteile der dargestellten Form.
Achtung: 1 Jade entspricht auch 1 Geld **oder** 1 Kamel und kann stattdessen bezahlt werden.



Du hast die Auswahl aus den abgebildeten Waren *(Gold, Pfeffer oder Seide)*. Es gibt das Symbol in verschiedenen Varianten. Sollte ein ≠ vorhanden sein, musst du **verschiedene** Waren abgeben bzw. nehmen.

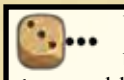
Das sind die Symbole für Geld bzw. Punkte.

Weitere Symbole

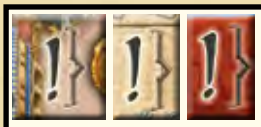
Du nimmst dir den **obersten** Auftrag vom **Auftragsstapel**, siehst ihn dir an und legst ihn offen auf dein Tableau auf eines der Felder für aktive Aufträge. (*Sind beide Felder besetzt, darfst du einen Auftrag austauschen oder den neuen Auftrag ablehnen. In diesem Fall kommt der Auftrag unter den Stapel.)*

Du nimmst dir **einen** offenen Auftrag aus einer Auftragsstadt, in der du einen Handelsposten gesetzt hast. Du legst ihn offen auf dein Tableau auf eines der Felder für aktive Aufträge. Den gerade genommenen Auftrag darfst du nicht ablehnen.

Du ziehst deine Figur auf der Landkarte um bis zu so viele Schritte weiter, wie angegeben. Du musst die auf dem Spielplan aufgedruckten Reisekosten bezahlen. Danach setzt du **einen** Handelsposten, wenn deine Bewegung in einer Stadt endet.
Achtung: Kannst du Schritte nicht nutzen *(da Kosten anfallen und du diese nicht bezahlen kannst oder willst)*, verfallen diese.
Hinweis: Durch zusätzliche Schritte kann es vorkommen, dass du mehrere Handelsposten während eines Zugs setzt, *z.B. in dem du reist und zusätzlich 1 Auftrag erfüllst, für den du 1 Schritt erhältst.*



Dein Würfel muss mindestens diese Augenzahl *(hier 3)* haben, damit du die Aktion wählen darfst.



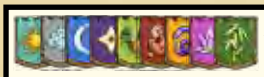
Das Ausrufezeichen ! ist das Zeichen dafür, dass du am Anfang einer Runde einen Bonus erhältst. *(Siehe dazu Seite 16 der Regel.)* Es ist auf den Stadtbonus-Markern, den Gildensiegeln und auf einigen Charakteren zu finden.

Es gibt 4 verschiedene Gildensiegel: Landwirtschaft, Gewürz, Kleidung und Schmuck. Das sind die Symbole für die **simplen Gildensiegel**.

Das sind die Symbole für die **aufgewerteten Gildensiegel**.

Diese Symbole sind auf der Landkarte an den Wasserwegen zu finden. Um diese Wege passieren zu dürfen, benötigst du das passende Gildensiegel *(egal ob aufgewertet oder nicht)*.

Das Symbol bedeutet, dass du am Ende deiner Reise **einen** zusätzlichen Handelsposten in eine der **durchquerten** Städte setzen darfst. Es gelten die üblichen Setzregeln, *siehe die Seite 8–10 der Regel.*

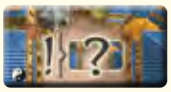


Jeder Stadt auf der Landkarte ist eines dieser Wappen zugeordnet. Du bekommst in der Schlusswertung Punkte für unterschiedliche Wappen, *siehe Beiblatt Seiten 2 und 3.*

Dies ist das Symbol für ein „+1"-Wappen, welche du über verschiedene Wege erhalten kannst. Es ermöglicht dir, auf der Wappenleiste mehr Punkte zu machen, *mehr dazu auf dem Beiblatt Seiten 2 und 3.*

Du nimmst dir einen schwarzen Würfel aus dem Vorrat. Du würfelst den Würfel sofort und legst ihn auf deinem Tableau ab. Du musst den Würfel in der aktuellen Runde verwenden.
Achtung: Schwarze Würfel sind begrenzt. Liegt also kein Würfel mehr auf dem Platz für schwarze Würfel, so kannst du keinen nehmen. Der Bonus „schwarze Würfel" verfällt in diesem Fall.

Besonderheiten Stadtbonus-Marker

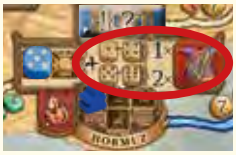


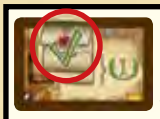
Hast du einen Handelsposten in der Stadt mit diesem Stadtbonus-Marker, darfst du dir bei jeder Ausschüttung einen ausliegenden Stadtbonus nach Wahl aussuchen und dir diesen ausschütten lassen. Du musst in der gewählten Stadt **keinen** Handelsposten haben.

Besonderheiten Städte

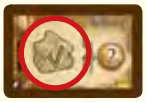
Wenn du mehrere Schritte mit Hilfe einer Stadtkarte ziehen darfst, darfst du immer **nur einen Handelsposten** setzen, wenn deine Reise in einer Stadt endet. Es handelt sich **nicht** um Einzelschritte, sondern um eine einzelne Bewegung.

Die Würfelaugen bestimmen, was du erhältst.
Beispiel Stadtkarte: *Du setzt 1 Würfel (eine 2) und nimmst dir dafür 1 Seide aus dem Vorrat.*
Beispiel Sonderstadt: *Du setzt 1 Würfel (eine 5) nach Hormuz und hast ein* ***aufgewertetes*** *Siegel. Du bekommst zum normalen Bonus den Bonus des Gildensiegels 2-mal, also 4 Punkte.*





Bei diesem Symbol werden nur deine bereits erfüllten Aufträge (verdeckt auf der Schublade) betrachtet. Du bekommst für jeden erfüllten Auftrag 1 Punkt. Du musst nichts abgeben.
Achtung: Der Würfel bestimmt, wie viele Aufträge berücksichtigt werden. Hast du mehr Aufträge ausgeführt, als dein Würfel Augen zeigt, bekommst du trotzdem nur Punkte in Höhe der Augenzahl.
Beispiel: *Du setzt 1 Würfel (eine 5). Du bekämst nun für 5 Aufträge Punkte. Du hast jedoch nur 2 ausgeführte Aufträge in deiner Schublade. Du bekommst also trotz des 5er-Würfels nur Punkte für 2 Aufträge, insgesamt 2 Punkte.*

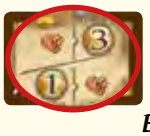


Bei diesem Symbol werden die Handelsposten betrachtet, die du auf der Landkarte gesetzt hast. Du musst nichts abgeben.
Achtung: Der Würfel bestimmt, wie viele Handelsposten berücksichtigt werden. Hast du mehr Handelsposten gesetzt, als dein Würfel Augen zeigt, bekommst du trotzdem nur für so viele Handelsposten Punkte oder Geld, wie der Würfel Augen zeigt. Dies funktioniert ähnlich dem Symbol . Siehe dazu das Beispiel oben.

Du suchst dir einen **Stadtbonus** aus einer Stadt aus, in der du einen Handelsposten gesetzt hast. Diesen Bonus erhältst du sofort. Hast du mehrere Stadtboni zur Auswahl, und darfst auch mehrere nutzen, musst du unterschiedliche wählen. Es kann also sein, dass du dies nicht voll ausschöpfen kannst.

Beispiel 1: *Du setzt 1 Würfel (eine 5). Du darfst dir nun 2 Städte aussuchen, in denen du einen Handelsposten gesetzt hast. Diese schütten ihren Bonus aus. Du hast in genau 2 Städten mit Stadtbonus jeweils einen Handelsposten. Du darfst also nur diese beiden wählen und dir die Boni dafür nehmen.*

Beispiel 2: *Du setzt 1 Würfel (eine 4). Du darfst jetzt bis zu 4 Geld abgeben, um 4 verschiedene Städte mit Stadtbonus zu wählen, in denen du einen Handelsposten gesetzt hast. Du zahlst 3 Geld und bekommst für 3 gewählte, unterschiedliche Städte die jeweiligen Boni.*



Du tauschst pro Würfelauge **entweder** 1 Kamel gegen 3 Geld **oder** 1 Geld gegen 1 Kamel. Willst du diese Aktion öfter machen, musst du vorher entscheiden, ob du für alle Würfelaugen, die du nutzen möchtest, Kamele in Geld **oder** Geld in Kamele tauschen möchtest.

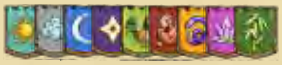
Beispiel: *Du setzt 1 Würfel (eine 5). Du musst dich jetzt entscheiden, ob du bis zu 5 Kamele in bis zu 15 Geld tauschst oder ob du bis zu 5 Geld in bis zu 5 Kamele tauschst.*

Dieses Symbol erlaubt es dir zu tauschen: Du darfst Punkte in Geld oder Geld in Punkte tauschen. Du kannst dadurch auch Minuspunkte haben.

Du bekommst doppelt so viel Geld, wie der gesetzte Würfel Augen zeigt.
Beispiel: *Du setzt 1 Würfel (eine 5). Du bekommst also 10 Geld.*

Du darfst die Aktion „Gildensiegel" mit nur einem Würfel auf dieser Stadtkarte ausführen. Du musst aber immer 1 Kamel bezahlen. Dein gesetzter Würfel bestimmt, welches Gildensiegel du nehmen darfst.
Beispiel: *Du setzt 1 Würfel (eine 2) und bezahlst 1 Kamel. Du darfst jetzt entweder das Landwirtschafts- oder das Gewürz-Siegel zu dir nehmen (siehe „Die Gildensiegel", Seite 7 der Regel).*

Die Wappen – Die Vielfalt macht's.



Jeder Stadt auf der Landkarte ist ein Wappen zugeordnet. Insgesamt gibt es **9 verschiedene Wappen**. Einige Wappen sind mehrfach vorhanden.
In der Schlusswertung bekommst du Punkte für **jede Stadt mit unterschiedlichem Wappen**, in der du einen Handelsposten gesetzt hast.
Je mehr unterschiedliche Wappen du hast, desto mehr Punkte bekommst du, *siehe dazu die Wappenleiste auf dem Spielplan.*

Die Wappenwertung

In der **Schlusswertung** setzt du deine Handelsposten von der Landkarte zum jeweiligen Wappen nach unten auf die Wappenleiste *(nur einmal pro Wappen; es bringt dir nicht mehr ein, wenn du in mehreren Städten mit gleichem Wappen Handelsposten gesetzt hast).*

Mit „+1"-Wappen kannst du deine Punkte noch erhöhen.

Nun zählst du die Anzahl deiner Handelsposten auf der Wappenleiste und alle „+1"-Wappen, die vor dir liegen, zusammen und bekommst entsprechend der Wappenleiste Punkte. Du kannst **maximal 43 Punkte** erreichen, auch wenn du mehr als 13 Wappen zählst.

Beispiel: *Du hast in der Schlusswertung **7 verschiedenene Wappen** und **zwei „+1“-Wappen** gesammelt. Du bekommst also für insgesamt **9 Wappen**, **17 Punkte**.*

Zielkarten – Was bekommst du für deine Zielkarte?

Auf jeder Zielkarte sind **4 verschiedene Symbole** abgebildet. Diese können Gildensiegel und/oder Wappen sein.

Die Landkarte dient zur Orientierung, wo sich die benötigten Wappen befinden.

Um die Punkte zu erhalten, benötigst du die angegebenen aufgewerteten Gildensiegel am Ende des Spiels.

Die hier gezeigten Wappen geben dir jeweils ein „+1“-Wappen für die Wertung der Wappenleiste, wenn du Handelsposten in den Städten mit den passenden Wappen hast.

Gildensiegel: Für jedes **abgebildete Gildensiegel**, das du **aufgewertet** ✓ hast, bekommst du die beim Symbol angegebenen Punkte.

Wappen: Hast du in mindestens einer Stadt mit dem Wappen, das auf der Zielkarte abgebildeten ist, **einen Handelsposten**, bekommst du zusätzlich für jedes Wappen ein **„+1“-Wappen** für die Wappenwertung *(siehe Kapitel davor). (Das heißt, wenn du einen Handelsposten in mindestens einer Stadt mit dem abgebildeten Wappen gesetzt hast, zählt dieses sozusagen doppelt.)*

Beispiel:

Du hast diese Zielkarte.

Gildensiegel: *Du hast das simple **Gewürz-Siegel** vor dir liegen, es ist also **nicht** aufgewertet. Es bringt dir also **keine** Punkte.*

*Das **Schmuck-Siegel** liegt vor dir und ist **aufgewertet** ✓. Du bekommst dafür **5 Punkte**.*

Wappen: *Du hast in der Stadt mit (Kabul) einen Handelsposten. Du bekommst also ein **„+1“-Wappen** für die Wappenwertung. Du hast **keinen** Handelsposten in einer der Städte mit , du bekommst also keine weiteren „+1“-Wappen.*

Die Charaktere – Was können sie?

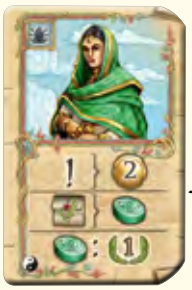
Charaktere können bestehende Grundregeln des Spiels abändern bzw. außer Kraft setzen.

Möngke Khan

Du darfst Oasen „ignorieren“. Du darfst über Oasen hinwegziehen, als ob sie nicht da wären. Sie kosten dich also keine Schritte. Du darfst nach wie vor auf Oasen stehen bleiben.

Am Ende deiner Bewegung bekommst du für jede Oase einen Bonus, über die du gezogen bist oder auf der du stehst *(in jeder Bewegung nur **1-mal** pro Oase)*. Für **jede unterschiedliche Oase** bekommst du **3 Punkte** sowie **2 Geld oder 1 Kamel**.

Beispiel: *Du willst von **Xian** über Fuzhou nach **Jaipur**. Das kostet normal 4 Schritte, 8 Geld und 4 Kamele. Mit deinem Charakter kannst du die beiden Oasen ignorieren und benötigst daher nur 2 Schritte. Die Kosten bleiben gleich. Du bekommst, nach Abgabe der Kosten und nachdem du dich bewegt hast, für die Oasen (hier 2), über die du gezogen bist: 6 Punkte sowie entweder 4 Geld **oder** 2 Kamele **oder** 2 Geld + 1 Kamel zusätzlich.*



Abha Basu

Du bekommst für jeden Auftrag, den du ausführst, **1 Jade**.

Immer wenn du **Jade** nimmst (egal auf welche Weise), bekommst du zusätzlich für **jede** Jade, die du nimmst, **1 Punkt**.

Außerdem bekommst du zu Beginn jeder Runde **2 Geld**.

De Wu

Du darfst die Aktion **„Die Gildensiegel“** mit nur 1 Würfel *(statt mit 2)* durchführen.

Außerdem bekommst du jedes Mal **1 Jade**, wenn du ein **Gildensiegel aufwertest**.

In der Schlusswertung bekommst du mit diesem Charakter ein **„+1“- Wappen** für die Wappenwertung *(siehe Beiblatt, Seite 2)*.

Beispiel: *Du legst einen Würfel (eine 3) auf das Aktionsfeld Gildensiegel. Sollten dort bereits Würfel liegen, zahlst du die üblichen 3 Geld und nimmst dir dann eines der Gildensiegel (außer das Schmucksiegel). Du nimmst dies und evtl. Jade zu dir.*

Mailin und Tian Chin

Du erhältst einmalig **3 Geld** zu Spielbeginn. Du bekommst eine 2. Figur, mit der du auf der Landkarte ziehen kannst. Beide Figuren starten zu Beginn des Spiels in Beijing.

Achtung: Wenn du mehrere Schritte ziehen darfst, darfst du diese immer auf beide Figuren aufteilen. Du musst **vor deiner Reise** die **gesamten Reise- und Zusatzkosten** für beide Figuren bezahlen.

Außerdem bekommst du zu Beginn jeder Runde den Bonus eines ! deiner Wahl **doppelt**.

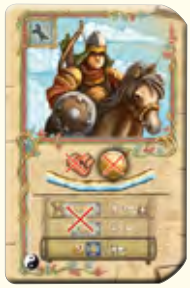
Filippo Vitello

Deine Mitspieler müssen dir immer ihre Kontorboni geben, nachdem sie diese selbst ausgeführt haben. **Jeden** Kontorbonus, den du bekommst, legst du zunächst vor dir ab. Es spielt dabei keine Rolle, ob du den Kontorbonus über einen Mitspieler erhalten oder selbst eingesammelt hast. Du darfst alle Kontorboni als **Zusatzaktion** einmalig zu einem Zeitpunkt deiner Wahl innerhalb eines deiner Züge ausführen. Danach legst du das Kontorbonus-Plättchen in die Schachtel zurück.

Beispiel: ***Rot*** *reist als erster nach* ***Kashgar*** *und nimmt den Kontorbonus 2 Gold. Du nimmst das Kontorbonus-Plättchen zu dir und darfst den Bonus ab deinem nächsten Zug einmalig einlösen.*

Isabella Donati

Du bekommst immer, wenn du einen Würfel würfelst, einen Bonus *(auch bei schwarzen Würfeln).*
Du nimmst dir bei ...
... 1 oder 6: 2 Geld
... 2 oder 5: 1 Punkt
... 3 oder 4: 1 Kamel
Besonderheit Pasch: Würfelst du einen Pasch, also 2 gleiche Augenzahlen, dann darfst du wählen. Entweder nimmst du den üblichen Bonus 2-mal oder du nimmst den Paschbonus *(Für schwarze Würfel kannst du niemals den Bonus für einen Pasch erhalten)*:
Paschbonus bei 1er oder 6er: 1 Jade
Bei 2er oder 5er: 1 Seide
Bei 3er oder 4er: 1 Gold.
Beispiel: *Zu Beginn der Runde würfelst du: 1×1, 1×2, 2×4, 1×6. Du nimmst dir 2 Geld (1, 6) und 1 Punkt (2). Für die 2 4er darfst du wählen, entweder nimmst du 1 Gold oder 2 Kamele.*



Gantulga Od

Du darfst nur das unterste Feld „Reisen" wählen. Die beiden anderen „Reisen"-Aktionsfelder darfst du nicht nutzen. Du musst dafür die auf dem Spielplan abgebildeten Kamel- und Geldkosten **nicht** bezahlen. Wird Jade oder ein bestimmtes Gildensiegel verlangt, musst du dies normal bezahlen bzw. haben.
Über andere Aktionenen oder Boni darfst du ganz normal mehrere Schritte machen, Geld oder Kamele für die Reisekosten musst du auch dann nicht bezahlen. Die abgebildeten 2 Geld für die Aktion oder die Kosten für den Fall, dass dieses Feld besetzt ist, musst du normal bezahlen.
Beispiel: *Du willst von* ***Pagan*** *nach* ***Kabul*** *reisen. Du musst dafür nur* ***1 Jade*** *bezahlen, die 2 Kamele und 6 Geld musst du nicht bezahlen.*

Variante schwarze Würfel

Ihr könnt als Variante immer am Anfang einer Runde alle schwarzen Würfel würfeln. Wenn du im Rundenverlauf Würfel kaufst oder nimmst, darfst du frei entscheiden, welchen der ausliegenden schwarzen Würfel du nehmen willst. Du musst also einen der Würfel mit der bereits gewürfelten Augenzahl nehmen. Willst du erneut würfeln, darfst du dies normal über eine Zusatzaktion machen.

Hast du den Charakter **Isabella Donati**, dann nimmst du dir den Bonus entsprechend der Augenzahl des ausgewählten schwarzen Würfels.

Kann ich kombinieren?

Es liegt nahe zu überlegen, ob ***Marco Polo II - Im Auftrag des Khan*** mit den verschiedenen bereits existierenden Erweiterungen zu kombinieren ist. Im Folgenden wollen wir darauf eingehen.

Marco Polo II - Im Auftrag des Khan ist ein eigenständiges Spiel und nicht speziell auf Erweiterungen ausgelegt. Wir listen hier keine Kombinationen und Änderungen mit den verschiedenen Erweiterungen oder dem Grundspiel ***Auf den Spuren von Marco Polo*** auf. Dies würde den Rahmen dieser Regel sprengen. Es ist euch überlassen, ob ihr kombinieren wollt.

Unserer Erfahrung nach gut zu kombinieren sind:

- Einzelne Charaktere aus ***Auf den Spuren von Marco Polo*** (Grundspiel)
- ***Marco Polo - Die neuen Charaktere*** (Mini-Erweiterung)
- Die Gefährten aus ***Die Gefährten des Marco Polo - Erweiterung 1***
  Vorsicht: *Hier können Stärken und Schwächen anders gewichtet sein.*

Schwer zu integrieren ist der Venedig-Spielplan aus ***Die Gefährten des Marco Polo - Erweiterung 1***.
Grundsätzlich ist die Integration jedoch möglich und damit auch ein Spiel mit 5 Spielern.

Aufgrund des komplett neuen Spielplans ist die Mini-Erweiterung ***Die Geheimwege des Marco Polo*** nicht kombinierbar.

Sollten weitere Erweiterungen erscheinen bzw. neue Erkentnisse bestehen, informieren wir darüber auf unserer Website:
www.hans-im-glueck.de/spiele/marco-polo-2.html