

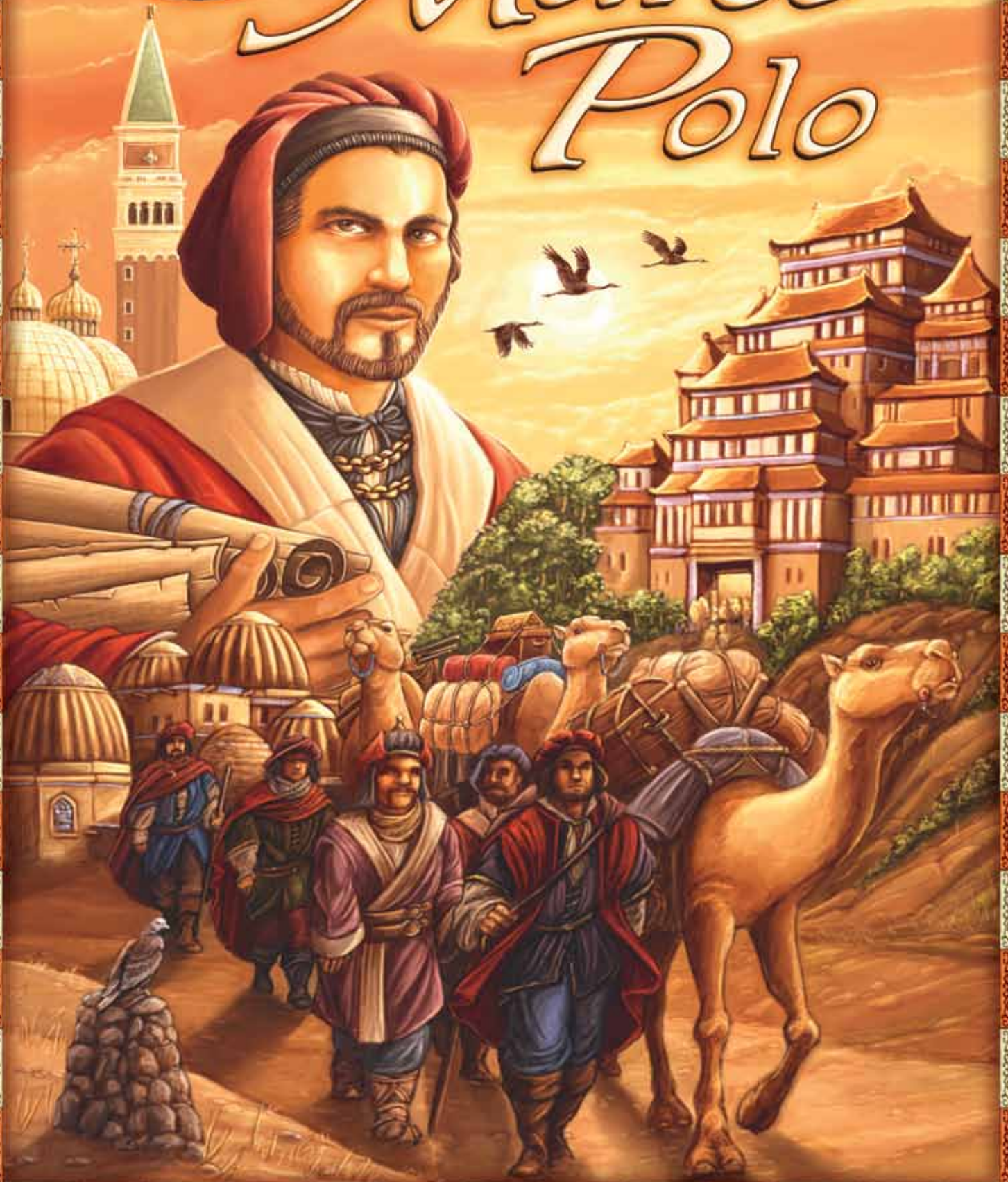
AUF DEN SPUREN

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)
- 16 Pfeffersäcke (12 kleine und 4 große)
- 27 Kamele (20 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, Seide und Pfeffer) 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.



Rückseite



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.

Startaufträge



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

Alle 38 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.

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.

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

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.

AUFBAU - SPIELER



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 braunes oder blaues oder auf ein schon besetztes blaues 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 blaue besetzte und alle unbesetzten Aktionsfelder setzen. Wir nehmen in der Erklärung zunächst immer an, dass das Aktionsfeld frei ist.
- * Ist ein **blaues 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. Ist ein **braunes Aktionsfeld** besetzt, so kann der Spieler dieses **nicht** mehr nutzen.
- * Jedes Aktionsfeld darf nur 1-mal 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 – 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 (Seiten 13 und 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.



5 GELD NEHMEN

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 auf 1 der 4 separaten Aktionsfelder.
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 auf 1 der 4 separaten Aktionsfelder.

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

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

1




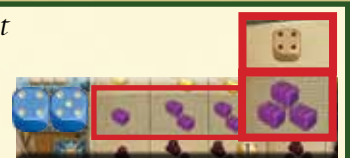
ZUM MARKT GEHEN

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.



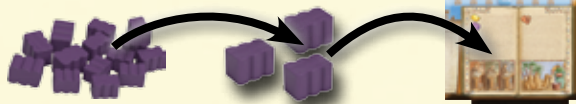
ZUM MARKT GEHEN – Waren sind für viele Aufgaben nützlich.

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**.

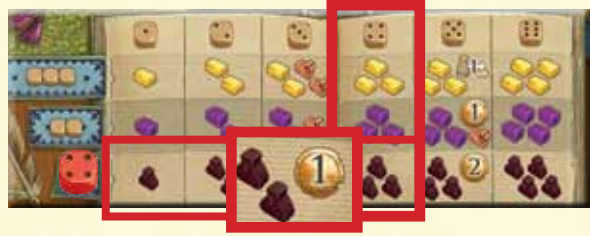
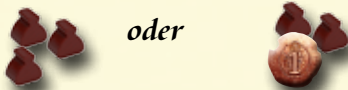
3

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 ergibt nur dann einen Sinn, wenn er dadurch noch abgebildete Zusätze erhält.

Beispiel: **Rot** setzt 1 Würfel (eine 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:

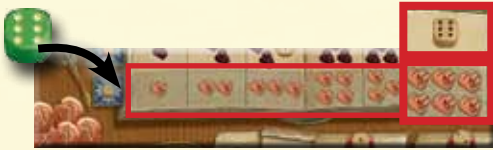
Der Spieler muss **1 Würfel** auf das Aktionsfeld „Kamele“ setzen.

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**.

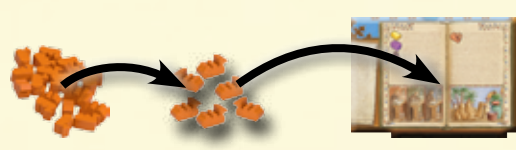
Beispiel:

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 ergibt es keinen Sinn, ein niedrigeres Feld zu wählen.

DIE KAMELE

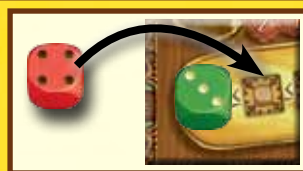
DIE GUNST DES KHAN – Noch ein Weg an Waren zu kommen.

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.



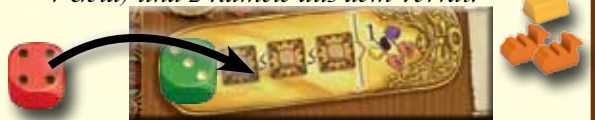
1

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.



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. Auch hier darf jede Spielerfarbe nur 1-mal vertreten sein.

DIE GUNST DES KHAN

AUFTRÄGE NEHMEN – Für sie gehen wir zum Markt.

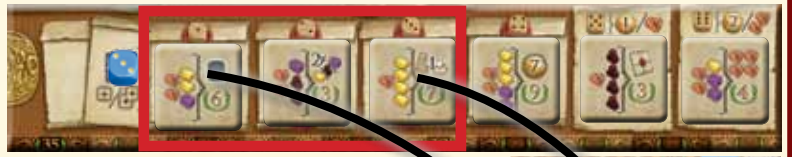
Um Aufträge zu erhalten, muss der Spieler genau **1 Würfel** auf das Aktionsfeld „Aufträge“ setzen. Er kann dann 1 oder 2 Aufträge von den Auftragsfeldern nehmen. Den oder die Aufträge legt er sofort auf die Felder für aktive Aufträge auf sein Tableau. Auch hier ist wieder die Würfelzahl entscheidend.

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

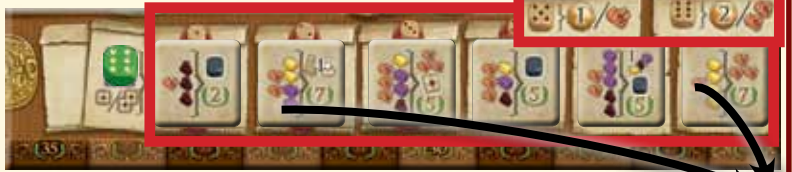
Beispiel:

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. Diese Aufträge werden immer erst nachgelegt, nachdem sich der Spieler seine Aufträge genommen hat. **Der Zug des Spielers wird nicht unterbrochen.** Das heißt, wenn nur noch 1 Auftrag liegt, kann sich der Spieler auch nur 1 nehmen.
- * 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 **Würfel** 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 Würfel auf dieses Aktionsfeld setzen. Danach kann er, je nachdem welche Würfel 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 Würfel.**
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 Würfel.

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

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



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

2. Der Spieler bezahlt seine Reisekosten.

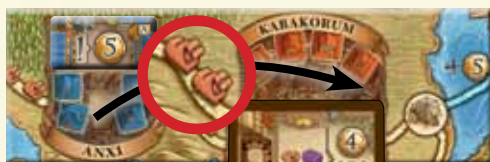
Auf dem Aktionsfeld „**Reisen**“ sind für jede Schrittzahl Kosten angegeben. Das heißt, dass der Spieler immer für die Schritte bezahlen **muss**. Dabei bezahlt er immer die Kosten der Schritte, die er tatsächlich zieht. Das Geld legt der Spieler in den allgemeinen Vorrat zurück.

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

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

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.

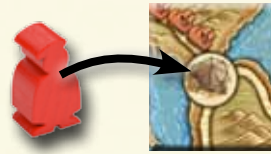
Beispiel: Rot zieht entweder...
...in eine **große Stadt**



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?

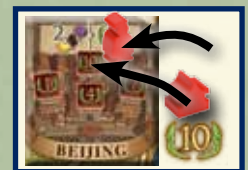
- * Der Spieler nimmt die Handelsposten auf seinem Tableau immer von links und von oben nach unten weg, wenn er 1 Handelsposten setzt. Zieht ein Spieler nur **über eine Stadt** hinweg und beendet dort seine Reise **nicht**, so setzt er auch **keinen Handelsposten** in dieser Stadt.



- * 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.



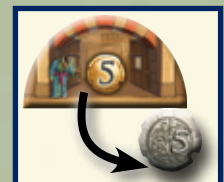
- * Hin- und Herziehen ist erlaubt. Das heißt, der Spieler darf mehrmals denselben Ort durchqueren oder darin stehen bleiben.

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 „Reisen“ 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.



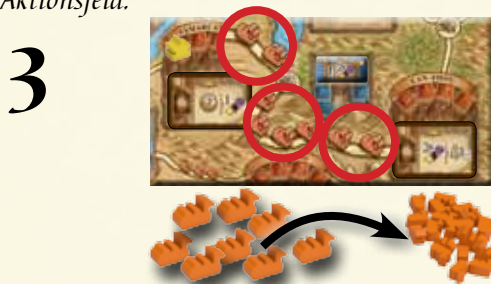
Beispiel für eine Aktion „Reisen“:



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



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



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.



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

REISEN

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.

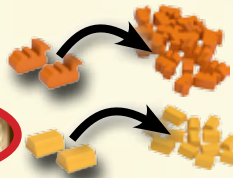
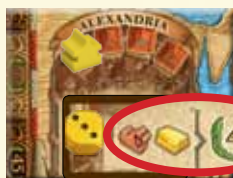
Dies muss der Spieler bezahlen oder das sind die Voraussetzungen, die ein Spieler erfüllen muss.

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.

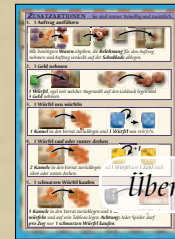
DIE STADTKARTEN

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 kaufen



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 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.
- * Hat der Spieler (auch zu Beginn seines Zuges) nur noch 1 Würfel, so darf er ihn für diese Zusatzaktion nutzen. Er kann dann keine Aktion mehr machen, da er keinen Würfel mehr besitzt.

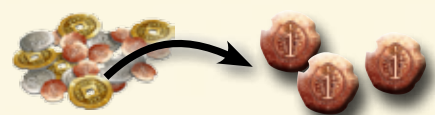
Beispiel:

1



Grün setzt einen Würfel mit einer 2 auf das Säckchen.

2



Grün nimmt sich 3 Geld aus dem allgemeinen Vorrat.

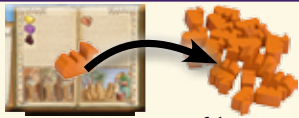
ZUSATZAKTIONEN – Sie sind immer freiwillig und zusätzlich.

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 nach unten** zu drehen.

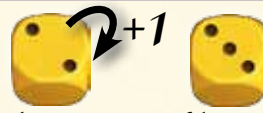
Achtung: Der Spieler darf seinen **Würfel nicht** von 1 auf 6 oder umgekehrt drehen.

Beispiel:

1



2



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

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

5. 1 schwarzen Würfel kaufen

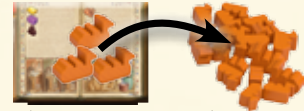
Der Spieler kann 3 **Kamele** abgeben und sich dafür 1 **schwarzen Würfel** aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.

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: „Die Gunst des Khan“, Seite 7, und „Stadtkartenaktion“, Seite 11*). Es können alle Spieler auf ein Aktionsfeld. Dabei gilt Folgendes:

- * Der Spieler, der ein blaues Aktionsfeld nutzen möchte, welches schon besetzt ist, muss dafür bezahlen. Er bezahlt so viel Geld, wie **sein niedrigster Würfel** Augen 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 (eine 4 und eine 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 Spielern, so gewinnt unter diesen 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 einer 1)** von der Spielerfarbe, die nicht im Spiel ist, auf das 1. Feld der Aktion „**Die Gunst des Khan**“ gesetzt.

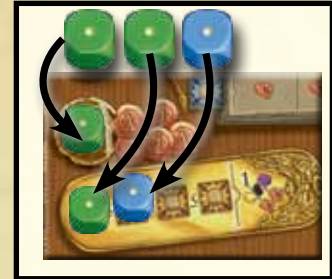
Achtung: Der Würfel bleibt das gesamte Spiel über an seinem Platz! **Er wird nicht abgeräumt.**

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.**



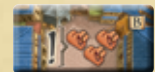
3 UND 2 SPIELER

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.

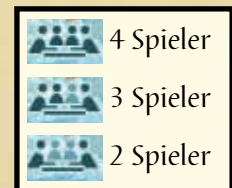


VERTEILUNG CHARAKTERE

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 letzsitzende 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 „Reisen“ 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.)

© 2015 Hans im Glück Verlags-GmbH

Für viele Testrunden bedanken sich Autor und Verlag bei allen Testspielern, Antonio, Ido, Bruno, Luca, Aska, Simone, Camilla und Andrea sowie Gregor Abraham, Tom Hilgert, Klaus Knechtstern, Helmut Ohley, Karen und Leo Seyfarth, Karl-Heinz Schmiel und wie immer ganz besonders bei Dieter Hornung. Besonderer Dank geht an Samantha, die es 1000-mal getestet hat.

Ein ganz spezieller Dank geht an Danieles Liebe seines Lebens Loredana.

Regellektorat: Gregor Abraham, Hanna & Alex Weiß

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik? Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse: info@hans-im-glueck.de oder an Hans im Glück Verlag, Birnauer Str. 15, 80809 München

www.hans-im-glueck.de / www.cundco.de

