



Marco Polo

FAQ

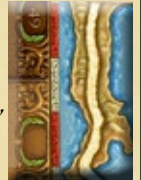


KLEINE FEHLER – Das haben wir leider übersehen.

Leider sind uns ein paar kleine Fehlerchen unterlaufen. Gleich mal vorweg, keine dieser Fehlerchen beeinträchtigt das Spiel und ihr habt ein vollständiges Spiel erhalten, das zu **100% spielbar** ist.

WAS SIND DENN NUN DIE FEHLER?

1. Die Liste des Inhalts weist einen kleinen Fehler auf. Anstelle von 21 kleinen Kamelen und 3 großen Pfeffersäcken sind nur **20 kleine Kamele** und **4 große Pfeffersäcke** enthalten. Die Waren und Kamele sollen unbegrenzt im Spiel verfügbar sein (damit niemand, auf die Idee kommt, diese leer zu kaufen), eigentlich ändert sich also nichts. (Leider ist uns da ein Übertragungsfehler passiert und eine alte Version der Holzteile wurde abgebildet.)
2. Das Feld 48 auf der Zählleiste hat seine Zahl verschluckt. Die muss ein Zahlenmonster gefressen haben, wir sind aber zuversichtlich, dass ihr das Feld auch ohne Zahl mitzählen könnt. Wir wissen, dass die Zahl 42 besser gewesen wäre, aber leider haben wir uns das nicht aussuchen können...
3. Die Stadt **Beijing** ist leider falsch geschrieben und lautet bei uns Bejing. Wir entschuldigen uns für diesen Fehler und hoffen keinen Missmut bei unseren chinesischen Freunden zu schüren. Dies war sicher nicht beabsichtigt.



UNKLARHEITEN – Was ist vielleicht noch nicht ganz klar geworden?

UNTERSCHIED ZWISCHEN "ZUM MARKT GEHEN" UND "DIE GUNST DES KHAN"

Die Aktion „Zum Markt gehen“ besteht aus **4 separaten Aktionsfeldern**: Gold, Seide, Pfeffer oder Kamele nehmen. Entscheidet sich der Spieler „Zum Markt zu gehen“, muss er sich danach für eines der 4 Aktionsfelder entscheiden, er nimmt dann je nach Würfel die gewählte Sorte, zum Beispiel Kamele.



Wählt er später noch einmal die Aktion „Zum Markt gehen“, so kann er keine Kamele mehr nehmen, da jede Spielerfarbe (blau, gelb, grün, rot) nur einmal vertreten sein darf. Der Spieler wählt also ein anderes Aktionsfeld, zum Beispiel Pfeffer.

Ausnahme: Mit Hilfe eines schwarzen oder weißen Würfels kann der Spieler zum Beispiel erneut Kamele nehmen.

Die Aktion „Die Gunst des Khan“ ist **1 Aktionsfeld** mit 4 Würfelfeldern, der Spieler darf dementsprechend nur 1-mal einen Würfel seiner Spielerfarbe (blau, gelb, grün, rot) setzen. Allerdings muss der Spieler kein Geld bezahlen um einen Würfel zu setzen, die Bedingung hier ist lediglich, dass der Würfel die gleiche oder eine höhere Augenzahl zeigt.



Ausnahme: Mit Hilfe eines schwarzen oder weißen Würfels kann der Spieler die Aktion „Die Gunst des Khan“ erneut nutzen.

Beispiel: **Grün** hat eine 3 auf die erste Position der Aktion gesetzt, **Rot** hat eine 4 und **Blau** hat ebenfalls eine 4 gesetzt. **Grün, Rot** und **Blau** können die Aktion „Die Gunst des Khan“ diese Runde nicht mehr mit ihrer Spielerfarbe nutzen. Nur mit Hilfe eines schwarzen oder weißen Würfels ist es für die Spieler möglich die Aktion noch einmal zu nutzen.



DARF DIE ZUSATZAKTION "3 GELD NEHMEN" MIT DEM LETZTEN WÜRFEL GENUTZT WERDEN?

Ja, der Spieler kann vor seiner Aktion beliebig viele Zusatzaktionen machen. Verwendet er für die Zusatzaktion „3 Geld nehmen“ seinen letzten Würfel, hat er keinen Würfel mehr und kann somit im Anschluss auch keine Aktion mehr machen.

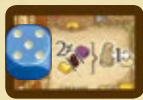
UNKLARHEITEN – Was ist vielleicht noch nicht ganz klar geworden?

DER SPIELER BEKOMMT ANDERWEITIG MEHRERE SCHRITTE NICHT ÜBER DIE AKTION "REISE". WAS IST ZU BEACHTEN?



Jede Stadtkarte ist eine Aktion. Wählt der Spieler die Aktion „Stadtkarte“, so muss er diese komplett bezahlen, bevor er sie ausführt. Analog zur normalen Aktion „Reise“ mit 2 Würfeln (der niedrigste ist ein 3er Würfel) kann er hier **auch nicht** 3× 1 Schritt gehen und nach jedem Schritt 1 Handelsposten setzen.

Der Spieler entscheidet sich also vorher, wie oft er eine Aktion ausführen will, bezahlt dann das Nötige und führt im Anschluss die Aktion in Höhe seiner Bezahlung aus. Er setzt dann also auch nur 1 Handelsposten, wenn er in einer kleinen oder großen Stadt endet.



Beispiel: Der Spieler setzt einen 5er Würfel auf die Stadtkarte. Der Spieler gibt 3 Pfeffer, 2 Seide und 1 Gold aus und darf dann 3 Schritte gehen. Am Ende der Bewegung kann er wie gewohnt einen Handelsposten setzen, wenn er in einer kleinen oder großen Stadt endet.

Dies gilt übrigens auch für diese Stadtkarte: 2 Kamele abgeben und 1 Schritt gehen. Erst alle Kamele bezahlen, dann alle Schritte gehen.



ALLGEMEINES ZU CHARAKTEREN

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

DARF WILHELM VON RUBRUK BONI, DIE ER IM VORBEIGEHEN EINSAMMELT FÜR SEINE WEITEREN SCHRITTE NUTZEN?



Jeder Charakter muss wie üblich seine **kompletten Reisekosten** (inklusive Zusatzkosten) **im Vorfeld** bezahlen, so auch Wilhelm von Rubruk. **Nach seiner kompletten Bewegung** erhält Wilhelm von Rubruk für jeden in dieser Bewegung gesetzten Handelsposten die Boni, sofern es welche gibt. Er bekommt auch für Städte, in denen seine Bewegung nicht endet, die Boni.

Dies gilt übrigens auch für **Niccolo und Marco Polo**. Der Spieler muss für die **komplette Bewegung** (also für beide Figuren) die **kompletten Reisekosten** (inklusive Zusatzkosten) **vor seiner Bewegung** bezahlen. Erst nachdem er alles bezahlt hat, kann sich der Spieler die Schritte auf beide Figuren aufteilen.



Hinweis: Wenn ihr keine Angst vor eventuellen Rückabwicklungen oder längeren Überlegungen habt, könnt ihr in eurer privaten Spielrunde auch gerne mal versuchen, die Boni gleich auszuschütten. Die Charaktere **Wilhelm von Rubruk** und **Niccolo und Marco Polo** können diese Boni dann während ihrer Bewegung gleich nutzen.

WAS PASSIERT, WENN AM ANFANG EINES ZUGES NUR 1 AUFTRAG IN DER AUSLAGE LIEGT?

Der Spieler ist am Zug und will die Aktion „Aufträge nehmen“ nutzen. Bei dieser Aktion kann der Spieler 1 oder 2 Aufträge nehmen.

Wenn nur noch 1 Auftrag in der Auslage liegt, kann er auch nur 1 Auftrag nehmen. Auf Seite 8 der Regel steht: „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!**



DIE ERWEITERUNG - Unklarheiten

SPIELAUFBAU BEI 5 SPIELERN:

Der 5. Spieler erhält beim Spieldaufbau **11 Geld**.

Die übrigen Spieler erhalten, wie gewohnt, reihum im Uhrzeigersinn beginnend beim Startspieler **7, 8, 9 und 10 Geld**.



„BELLELA, FANTINA & MORETA“ - ERGÄNZUNGEN



Bellela, Fantina & Moreta

In der folgenden Reihenfolge spielst du, wenn du den Charakter „Bellela, Fantina & Moreta“ spielst:

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

Für deinen gewählten Charakter nimmst du dir wie gewohnt den angegebenen Charakterbonus. Du wählst deinen neuen Charakter für die nächste Runde also bevor du deinen Würfelwurf kennst.

Unklarheiten bei der Verwendung von Charakteren

• **Khan Arghun/Rusticiano:** Ziehe die 3 Stadt- bzw. Bonuskarten, wenn du dich in einer Runde für den jeweiligen Charakter entschieden hast.

Profi-Variante: Du darfst die Stadt- bzw. Bonuskarten bereits zu Anfang des Spiels ziehen. Dies erhöht allerdings die Anfangsüberlegung bei der Charakterauswahl immens.


WAS MUSS BEI DEN CHARAKTEREN AUS DEM GRUNDSPIEL BEACHTET WERDEN?



Da jeder Spieler mit dem Modul „Die Stadt Venedig“ 4 Handelsposten mehr zur Verfügung hat, muss bei **Wilhelm von Rubruk** eine kleine Regelanpassung gemacht werden.

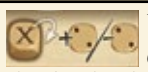
Der Spieler mit Wilhelm von Rubruk bekommt seine zusätzlichen 10 Punkte erst, wenn er seinen letzten Handelsposten setzt, d.h. wenn der Spieler alle **15 Handelsposten** gesetzt hat.



Im Spiel mit 5 Personen verwendet ihr den gleichen **Mercator ex Tabriz** wie in einem Spiel mit  4 Personen. Er bleibt dabei unverändert.

DIE GEFÄHRTEN

Hier findest du eventuelle Unklarheiten, welche die einzelnen Gefährten und ihre Fähigkeiten betreffen.



Nonne: Jedes Mal, wenn du mind. 1 Würfel einsetzt, darfst du den/die eben gesetzten Würfel um bis zu 2 rauf oder runter drehen. Du musst den/die Würfel wirklich drehen, die Werte 7 oder 8 kannst du dadurch also nicht erzeugen.



Händler: Würfel virtuell nach oben oder unten drehen bedeutet, dass du bei besetzten Aktionsfeldern des Marktes nur so viel Geld bezahlen musst, wie viele Augen der niedrigste Würfel tatsächlich zeigt.



Gondoliere: Das Aktionsfeld kannst du nur 1-mal pro Runde nutzen.



Geldwechslerin: Du kannst das Würfel Feld mehrmals ohne Kosten nutzen. Die üblichen Regeln bleiben bestehen. Das heißt, du kannst das Würfel Feld nur mehrmals nutzen, wenn du dieses mit schwarzen oder dem weißen Würfel nutzt.



Sarazene: Du darfst **1-mal innerhalb 1 Aktion** Geld und Kamele gleichwertig verwenden. Das heißt, dass du diesen Gefährten innerhalb der laufenden Runde **genau 1-mal** einsetzen kannst. Dies kannst du bei Hauptaktionen oder Zusatzaktionen machen. Benötigst du innerhalb dieser 1 Aktion mehrmals Geld bzw. Kamele, darfst du diese gleichwertig verwenden. Du darfst Kamele und Geld in einer Stückelung deiner Wahl abgeben. *Du willst z.B. von Moscow nach Karakorum, dazu benötigst du 5 Kamele. Du darfst nun alle 5 Kamele mit Geld ersetzen oder auch 3 Kamele und 2 Geld, 1 Kamel und 4 Geld etc. Die Kombination ist dir überlassen.*