



Marco Polo

DIE NEUEN CHARAKTERE



© 2015
Hans im Glück
Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München

Ein Produkt
unseres
Online-Shops
www.cundco.de



Diese Mini-Erweiterung widmen wir den treuen Fans, die uns auf den ersten Platz des deutschen Spielepreises 2015 gewählt haben. Sie ist nur zusammen mit dem Spiel „Auf den Spuren von Marco Polo“ spielbar. Die Grundregeln von „Auf den Spuren von Marco Polo“ bleiben alle bestehen. Es gibt lediglich ein paar zusätzliche Regeln.

MATERIAL UND AUFBAU

SPIELMATERIAL

- 1 Stadtbonus-Marker
- 1 Zusatzplättchen Fratres Nicolao
- 4 Charaktere
- 4 Aufträge
- 15 Geschenke



Ihr mischt die **4 neuen Charaktere** unter die übrigen Charaktere. Ihr zieht dann wie gewohnt Spielerzahl +1 und wählt eure Charaktere aus (siehe Seite 15 der Grundspielregel).

Hinweis: Damit ihr gleich alle neuen Charaktere kennenlernt, könnt ihr auch nur mit diesen 4 Charakteren spielen.



Ihr mischt die **15 Geschenke** und legt sie verdeckt neben den Spielplan als Geschenkestapel bereit.



Ihr mischt den neuen **Stadtbonus-Marker** mit den restlichen Stadtbonus-Markern und zieht einen davon, den ihr wieder zurück in die Schachtel legt.



Tipp: Wir empfehlen euch den Stadtbonus mit dem ? im Spiel zu lassen und stattdessen einen neuen zu ziehen, den ihr dann zurück in die Schachtel legt. Anschließend verteilt ihr wie gewohnt die Stadtbonus-Marker auf die dafür vorgesehenen Felder (siehe Seite 15 der Grundspielregel).

Die **4 neuen Aufträge** mischt ihr mit den anderen Aufträgen zusammen. Dann bildet ihr wie gewohnt 5 Stapel mit je 6 Aufträgen und legt diese bereit (siehe Seite 3 der Grundspielregel). Der Sonderstapel umfasst nun 4 Aufträge mehr.



GESCHENKE – Was bringen sie?

Wenn der Spieler 1 Geschenk durch den neuen Stadtbonusmarker bzw. die 4 neuen Aufträge bekommt, so nimmt er sich das oberste Geschenk vom Geschenkestapel und sieht es sich an.



Ist ein Blitz darauf abgebildet, so muss er sich sofort den aufgedruckten Bonus nehmen bzw. das Plättchen ausführen. Anschließend legt er das Geschenk offen neben den Geschenkestapel zurück.



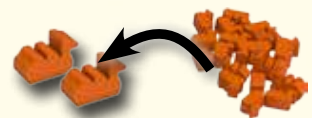
Ist **kein** Blitz auf dem Geschenk abgebildet, muss der Spieler das Plättchen zu sich nehmen. Er kann es ab dann zu einem Zeitpunkt seiner Wahl (während seines Zuges) einsetzen. Nachdem er das Plättchen eingesetzt hat, legt er es offen neben den Geschenkestapel zurück.

Beispiel:

Rot hat dieses Geschenk vom Geschenkestapel gezogen.



Es ist ein Geschenk mit Blitz. **Rot** nimmt sich also sofort **2 Kamele** aus dem Vorrat.




Was mache ich, wenn ich ein Geschenk ziehe, das meiner Charaktereigenschaft entspricht?
Du legst dann das gezogene Geschenk auf den Ablagestapel und ziehst dir ein neues Geschenk vom Stapel.

Was passiert, wenn kein Geschenk mehr auf dem Stapel liegt?

Ist der Geschenkestapel aufgebraucht, so mischt ihr den offenen Stapel der bereits weggelegten Geschenke neu und bildet einen neuen verdeckten Geschenkestapel. Von diesem Stapel könnt ihr nun wieder regulär ziehen.

DIE NEUEN SYMBOLE – Was bedeuten die einzelnen Symbole?



Dieses Symbol bedeutet, dass nicht nur der Spieler selbst etwas bekommt, sondern auch alle seine Mitspieler. Der Spieler selbst nimmt sich wie gewohnt das groß Aufgedruckte, z.B. Waren oder Geld. Alle Mitspieler nehmen sich das, was nach dem Symbol  abgebildet ist.



Der Spieler nimmt sich **2 beliebige Waren** aus dem Vorrat. Diese können auch identisch sein.



Der Spieler kann **1-mal** im Hinwegziehen über 1 kleine oder große Stadt **1 Handelsposten** setzen, auch wenn seine Reise dort nicht endet.



Der Spieler nimmt sich **1 schwarzen Würfel**. Er kann sich stattdessen auch **3 Geld** nehmen.



Der Spieler kann **1-mal einen** seiner Würfel (bevor er diesen für eine Aktion einsetzt) auf eine **beliebige Zahl** drehen.



Der Spieler kann **1-mal** ein bereits **besetztes Aktionsfeld** nutzen, ohne dafür etwas bezahlen zu müssen.

Achtung: Bereits besetzte Stadtkarten darf auch er, wie alle anderen Spieler, nicht nutzen.

DIE NEUEN CHARAKTERE – Was können sie?



Khan Arghun

Vor der Charakterwahl: Ihr zieht 6 Stadtkarten vom Stapel. Diese legt ihr offen neben den Spielplan.

Der Spieler mit diesem Charakter bekommt dann zu Anfang des Spiels diese **6 Stadtkarten**. Diese nimmt er verdeckt zu sich.

Er kann **1-mal pro Zug 1 dieser**

Stadtkarten auswählen und nutzen. Dies gilt als eine **Zusatzaktion** (siehe Seite 12 der Grundspielregel).

Dazu legt der Spieler einen virtuellen Würfel mit einer 6 auf die Karte. Er braucht dazu keinen eigenen (wirklichen) Würfel. Nun nutzt er die Karte als würde darauf eine 6 liegen.

Zur Erinnerung: Der Spieler kann eine Aktion auch immer „weniger“ nutzen.

Nachdem er die Stadtkarte genutzt hat, legt er sie in die Schachtel zurück.



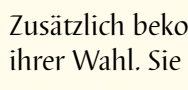
Gunj Kōkōchin (= Prinzessin Kōkōchin)

Der Spieler mit diesem Charakter hat **2 eigene Würfeldfelder**. Diese Würfeldfelder kann nur er nutzen. Er setzt dazu **1 eigenen Würfel seiner Wahl** (unabhängig der Augenzahl) auf eines der Würfeldfelder. Macht er dies, so gilt dies als seine Aktion für diesen Zug.

Die Würfel werden am Anfang einer Runde mit den anderen Würfeln abgeräumt und neu gewürfelt. Das heißt, dass diese Aktionsfelder wieder frei sind. Der Spieler kann diese also wieder neu nutzen.



1. Würfeldfeld: Nutzt er dieses Würfeldfeld, so bekommt er sofort **2 Kamele** und **2 Waren seiner Wahl**.



Zusätzlich bekommen **alle anderen Spieler 1 Ware** ihrer Wahl. Sie nehmen diese Ware aus dem Vorrat.



2. Würfeldfeld: Nutzt er dieses Würfeldfeld, so bekommt er sofort **1 Schritt** (siehe Seite 1 des Beiblatts des Grundspiels).



Altan Ord (= Goldene Horde)

Der Spieler mit diesem Charakter bekommt immer etwas Zusätzliches, wenn er seine ersten 7 Handelsposten setzt. Setzt der Spieler seinen

1. Handelsposten, so nimmt er sich **1 SP**. Setzt er seinen

2. Handelsposten, so nimmt er sich **1 SP und 1 Geld**. Setzt er seinen

3. Handelsposten, so bekommt er **1 SP, 1 Geld und 1 Kamel** usw.

Achtung: Setzt der Spieler seinen **8. oder 9. Handelsposten**, so bekommt er keinen Bonus mehr von Altan Ord, nach wie vor jedoch die regulären Punkte.



Fratre Nicolao

Der Spieler mit diesem Charakter bekommt am Anfang **jeder Runde** 3 Geschenke. Diese sieht er sich an und behält **1 Geschenk** davon. Die 2 anderen legt er offen neben den Geschenkstapel. (Auf Seite 1 dieser Regel ist beschrieben, wie ein Geschenk behandelt wird.)

Achtung: Der Spieler bekommt außerdem noch das Zusatzplättchen Fratre Nicolao. Es erlaubt ihm, **1-mal** im Spiel **2 der 3 Geschenke** zu behalten. Nutzt er das Plättchen, so legt er es in die Schachtel zurück.

