

Daniele Tascini
Simone Luciani

Marco Polo II

IM AUFTRAG DES KHAN



MATERIAL UND AUFBAU FÜR 4 SPIELER (Änderungen für 3 und 2 Sp)

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 1 Startspielermarker (Sanduhr)
- 4 Spielertableaus
- 7 Stadtbonus-Marker
- 7 Charaktere
- 10 Kontorboni
- 16 Gildensiegel
- 18 Angebotsplättchen
- 49 Aufträge (42 rote und 7 blaue)
- 68 Münzen (40×1, 18×5, 10×10)
- 4 50/100er-Punktekarten
- 14 Zielkarten
- 25 Stadtkarten
- 18 Goldbarren (14 kleine und 4 große)
- 18 Seidebündel (14 kleine und 4 große)
- 19 Pfeffersäcke (14 kleine und 5 große)
- 26 Jadesteine
- 26 Kamele (20 kleine und 6 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, 6 in Schwarz)
- 44 Handelsposten (je 11 in den Spielerfarben Blau, Gelb, Grün, Rot)
- 4 Übersichtskarten
- 1 Spielregel und 1 Beiblatt

1 Legt den **Spielplan** in die Tischmitte. Die **50/100er-Punktekarten** legt ihr neben dem Spielplan bereit.

2 Mischt die **14 Zielkarten** und legt sie als verdeckten Stapel bereit.



Nun ist noch einiges Material übrig, das die Spieler bekommen. Was genau und wie ihr das Material organisiert, steht auf Seite 4.



Rückseite: aufgewertete Gildensiegel

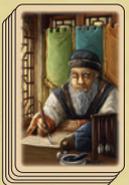
Vorderseite: simple Gildensiegel

13 Wer von euch zuletzt eine Weltreise unternommen hat, wird **Startspieler** und nimmt sich die Sanduhr.



12 Legt die **6 schwarzen Würfel** auf das Feld des Spielplans, das einen schwarzen Würfel zeigt. Die Würfelaugen spielen dabei keine Rolle.

11 Legt die **16 Gildensiegel** nach ihren 4 Sorten getrennt voneinander und mit der simplen Seite nach oben neben dem Spielplan bereit.



Vorderseite Zielkarten



3 Legt das **Geld** (68 Münzen mit den Werten 1, 5, 10) als allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan bereit. Münzen sind unbegrenzt verfügbar.



4 Legt die **Waren** (Gold, Seide, Pfeffer und Jade) sowie die **Kamele** als allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan. Waren und Kamele sind unbegrenzt verfügbar.

Hinweis: Die größeren Holzteile stehen für 3 kleine Holzteile derselben Sorte.



Gold



Seide



Pfeffer



Jade



Kamele

5 Verteilt die 7 **Stadtbonus-Marker** zufällig auf die 6 Städte des Spielplans, die ein passendes Feld aufweisen. Den übrigen Stadtbonus legt ihr in die Schachtel zurück.



6 Verteilt die 10 **Kontorboni** zufällig auf die Städte des Spielplans, die ein passendes Feld aufweisen.



Vorderseite Stadtkarten



Rückseite



7 Mischt die 25 **Stadtkarten** verdeckt. Anschließend legt ihr je 1 Karte offen auf die Stadtkartenfelder: 6 Karten auf der Landkarte, 2 Karten im Aktionsbereich des Spielplans. Alle übrigen Stadtkarten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel neben dem Spielplan bereit.

8 Die 7 **Startaufträge** mischt ihr und legt sie verdeckt bereit, siehe Seite 4. Mischt alle 42 übrigen Aufträge verdeckt und bildet damit den Auftragsstapel. Diesen legt ihr neben dem Spielplan bereit. Nun legt ihr in jede Auftragsstadt 2 offene Aufträge, also auf jedes Auftragsfeld einen Auftrag.

Auftragsstapel



Startaufträge



10 Sortiert zunächst die 18 **Angebotsplättchen** nach ihren 3 Sorten (je 6 von jeder Sorte). Ihr habt dazu die Markierung I-III.



Nun mischt ihr einzeln die 3 verdeckten **Stapel**. (Das unterste Angebotsplättchen jeder Sorte legt ihr unbesehen in die Schachtel zurück. Jeder Stapel besteht aus 5 Angebotsplättchen.) Dann dreht ihr die Stapel um und legt sie unterhalb des Spielplans bereit. Anschließend legt ihr das oberste Angebotsplättchen auf seinen Platz auf dem Spielplan. Zu Beginn jeder Runde ersetzt ihr die Angebotsplättchen auf dem Spielplan mit den obersten der jeweiligen Stapel. Dies dient gleichzeitig als Rundenanzeiger.



Charaktere



Rückseite

9 Legt die 7 **Charaktere** zunächst offen neben dem Spielplan bereit. Mehr dazu findet ihr auf der nächsten Seite.

AUFBAU - SPIELER

1 Wähle eine Farbe, nimm dir das **Spielertableau** in dieser Farbe und lege es vor dir ab.

2 Dann nimmst du dir die **5 Würfel** deiner Farbe und legst sie vor dir ab.

3 Die **11 Handelsposten** in deiner Farbe stellst du auf die oben eingezeichneten Felder.



4 Von den zuvor beiseite gelegten Startaufträgen nimmst du dir **einen** und legst ihn offen auf eines der Felder für aktive Aufträge.

5 Nimm dir **2 Figuren** in deiner Farbe und stelle sie auf den Spielplan:

Eine davon auf das **Feld 50 der Zählleiste**. Die andere nach **Beijing**. Die dritte Figur bleibt in der Schachtel. Diese benötigst du nur, wenn du den Charakter **Mailin und Tian Chin** hast, siehe Beiblatt Seite 3.



6 Nimm dir **3 Kamele** und lege sie auf dein Lager. Außerdem nimmst du dir **8 Geld** aus dem Vorrat und legst dieses vor dir ab.

7 Nimm dir **3 Zielkarten** vom Stapel. Nur du siehst sie dir an. Du legst sie für den Moment verdeckt vor dir ab.



9 Suche dir nun **eine** der Zielkarten aus. Am Spielende bekommst du dafür Punkte. Die übrigen Zielkarten kommen in die Schachtel zurück.
Erklärung der Zielkarten, siehe Beiblatt Seite 3.



10 Nimm dir eine **Übersichtskarte** und lege sie vor dir ab.



11 Nun würfelst du noch deine Würfel. Dann kann es auch schon losgehen.



ÜBER DIESE REGEL

Kennst du das Grundspiel *Auf den Spuren von Marco Polo* bereits, dann kannst du einige Abschnitte dieser Regel auslassen. Immer, wenn du dieses Siegel  siehst, musst du den Abschnitt lesen, da sich Regeln oder Aktionen komplett oder teilweise verändert haben.

Aufgrund der Komplexität des Spiels widmen wir uns zuerst dem grundsätzlichen Spielablauf. Erst danach werden wir Schritt für Schritt die einzelnen Möglichkeiten und Sonderfälle genauer erklären.

EINFÜHRUNG

Die Reisen Marco Polos gehen weiter. Diesmal bewegt ihr euch im asiatischen Raum. Wie bereits im Grundspiel, verkörpert ihr die Gefährten Marco Polos. Dem erfahrenen Marco Polo Spieler wird vieles bekannt vorkommen, doch das „Wie“ wird anders sein. Eine neue Ware (Jade) wartet auf euch. Ihr habt neue Möglichkeiten und Aktionen, um Punkte zu erreichen. Die bekannten Elemente wie Aufträge erfüllen, um Vorteile zu erhalten, und Städte besuchen, um Privilegien nutzen zu können, bleiben bestehen.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn und **Zug für Zug**.

Ihr würfelt jede Runde eure Würfel und nutzt diese dann, um Aktionsfelder auf dem Spielplan zu besetzen.

Dabei spielt ihr 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. Viel Spaß mit **Marco Polo II - Im Auftrag des Khan!***

EINEN ZUG AUSFÜHREN

Einen Zug ausführen heißt, du musst mindestens 1 Würfel von deinem Tableau nehmen und auf ein Aktionsfeld deiner Wahl setzen. Du darfst den oder die Würfel auf ein freies braunes oder blaues oder auf ein schon besetztes blaues

Aktionsfeld setzen. Dann führst du **sofort** die zugehörige Aktion aus.

Vor oder **nach** der Aktion **darfst** du noch eine oder mehrere Zusatzaktionen ausführen.

Dies ist immer freiwillig, (siehe Seiten 12 und 13). Eine Übersicht der möglichen Zusatzaktionen findest du auf deiner Übersichtskarte.

Achtung: 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 sämtliche Spieler alle ihre Würfel gesetzt haben. Damit ist dann eine Runde beendet.

Zunächst sehen wir uns den Spielplan an, anschließend dann die einzelnen Aktionen.



mögliche Zusatzaktionen auf der Übersichtskarte



DER SPIELPLAN – Die einzelnen Bereiche und die damit verbundenen Aktionen

Es gibt die folgenden **Aktionen**:

1. DIE BÜCHER

(Seiten 6 und 7)

2. DIE GUNST DES KHAN

(Seite 7)

3. DIE GILDENSIEGEL

(Seite 7)

4. DAS REISEN

(Seiten 8 bis 10)

5. DAS AUFTRAGSBRETT

(Seite 10)

6. DIE SONDERSTÄDTE

(Seite 11)

7. DIE STADTKARTEN

(Seite 11).



Außerdem gibt es folgende **ZUSATZAKTIONEN** (Seiten 12 und 13):

- 1 Auftrag erfüllen
- 1 Gildensiegel aufwerten
- Geldsäckchen
- 1 Würfel neu würfeln
- 1 Würfel rauf oder runter drehen
- 1 schwarzen Würfel nehmen

DIE AKTIONEN - Allgemeines

Im Folgenden wird darauf eingegangen, was beim Ausführen einer Aktion beachtet werden muss:

- Du darfst ausschließlich deine eigenen Würfel setzen, niemals die deiner Mitspieler.
- Du musst immer so viele Würfel auf ein Aktionsfeld setzen, wie auf diesem abgebildet sind.
- Du darfst deine Würfel auf blaue besetzte und unbesetzte Aktionsfelder setzen. Wir nehmen in der Erklärung zunächst immer an, dass das Aktionsfeld unbesetzt ist.
- Ist ein **blaues Aktionsfeld** besetzt, musst du Geld bezahlen, um das Aktionsfeld dennoch nutzen zu dürfen. Was dabei zu beachten ist, wird unter „**Besonderheiten**“ auf Seite 14 erklärt. Ist ein **braunes Aktionsfeld** besetzt, darfst du dieses **nicht** mehr nutzen.
- Jedes Aktionsfeld darf nur **1-mal** von der gleichen Spielerfarbe (Blau, Gelb, Grün, Rot) genutzt werden, siehe Seite 14.
- Nachdem du deine Würfel auf ein Aktionsfeld gesetzt hast, führst du **sofort** die zugehörige Aktion aus.
- Die Augenzahl des niedrigsten Würfels gibt an, wie oft eine Aktion ausgeführt werden **darf**. Oder wie viel dir die Aktion bringt. Ausschlaggebend ist dabei **immer** der **niedrigste Würfel**.
- Wenn du eine Aktion mehrmals ausführen darfst, darfst du immer die Aktion auch weniger oft ausführen. Du musst eine Aktion jedoch **mindestens 1-mal** ausführen.



Wie ist der genaue Ablauf einer Aktion?

1. Du setzt deine(n) Würfel, um ein Aktionsfeld nutzen zu können.
2. Du bezahlst gegebenenfalls das Geld für das Dazusetzen (Seite 14).
3. Du führst die Aktion aus.



1. DIE BÜCHER - Der frühere Markt. Hier gibt es die nützlichen Waren.

Auf dem Spielplan findest du 3 Bücher. Über sie erhältst du Waren, Kamele und Geld. Waren benötigst du vor allem, um Aufträge zu erfüllen. Darüber hinaus können sie in viele unterschiedliche Boni umgewandelt werden.



Ablauf:

1. Du setzt deinen Würfel auf eines der 4 verfügbaren Aktionsfelder.
2. Du wählst eines der möglichen Angebote.
3. Du nimmst den Ertrag und legst ihn auf dein Tableau.

1. Du setzt deinen Würfel auf eines der 4 verfügbaren Aktionsfelder.

Die ersten beiden Bücher haben jeweils 1 Aktionsfeld. Das dritte Buch hat 2 getrennte Aktionsfelder.

Beispiel: Du setzt 1 Würfel (eine 5) auf dieses Aktionsfeld.



Beim Setzen musst du Folgendes beachten:



Hier darf dein Würfel jede Augenzahl zeigen.



Hier muss dein Würfel mindestens eine 3 zeigen.



Hier muss dein Würfel mindestens eine 5 zeigen.

Hinweis: Die Aktionsfelder des dritten Buchs behandelst du unabhängig voneinander. Das heißt, nutzt du ein Aktionsfeld dieses Buchs mit deiner Farbe, darfst du in der gleichen Runde auch das andere Aktionsfeld mit deiner Farbe nutzen.

2. Du wählst eines der möglichen Angebote.

Jede Runde wechselt das Angebot der Bücher (siehe dazu Seite 16, **Neues Angebot**).

Bei jedem Aktionsfeld hast du immer eine Auswahl von **4 möglichen Angeboten**. Du wählst genau **eines** davon. Die oberen beiden kannst du ohne zusätzliche Kosten nehmen. Bei den **unteren** beiden musst du **1 bzw. 2 Jade** bezahlen.

kostenlose Angebote }



{ Kosten: 1 bzw. 2 Jade für die unteren Angebote

Du wählst eines der 4 Angebote.



3. Du nimmst den Ertrag und legst ihn auf dein Tableau.

Du nimmst immer alles, was dein gewähltes Angebot zeigt. Die Waren, Kamele und das Geld nimmst du aus dem allgemeinen Vorrat und legst sie in das **Lager** auf deinem Tableau.

Du nimmst dir 1 Jade und 2 Pfeffer aus dem Vorrat und legst sie in dein Lager.



2. DIE GUNST DES KHAN – Hier bekommst du Geld und Kamele.

Hier musst du genau **1 Würfel** auf das Aktionsfeld „Die Gunst des Khan“ setzen. Du nimmst dir dann **4 Geld** und **2 Kamele** aus dem allgemeinen Vorrat und legst sie in dein Lager.



BESONDERHEITEN

Du als 1. Spieler setzt einen Würfel deiner Wahl auf das Feld am weitesten links. Der nächste Spieler, der diese Aktion nutzen will, muss den Würfel auf das nächste Feld setzen. Dieser Würfel muss eine **gleiche oder höhere** Augenzahl zeigen als der zuletzt gesetzte Würfel, sonst darf der Spieler die Aktion nicht nutzen. Dann nimmt er sich ebenfalls 4 Geld und 2 Kamele aus dem allgemeinen Vorrat. Für die nächsten Spieler gelten wieder die gleichen Regeln.

1 Beispiel: Du setzt eine 3 auf die erste Position des Aktionsfelds „Die Gunst des Khan“. Du nimmst dir 4 Geld 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 ebenfalls 4 Geld 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.

3. DIE GILDENSIEGEL – Der Schlüssel für Fortschritt.

Es gibt 4 unterschiedliche Gildensiegel, die dir bestimmte Vorteile einbringen. Um ein Gildensiegel zu erhalten, musst du genau **2 Würfel** auf das Aktionsfeld „Die Gildensiegel“ setzen. Wie immer, bestimmt dein niedrigster Würfel, welches Gildensiegel du nehmen darfst. Ein Gildensiegel nimmst du mit der simplen Seite (Raute) und legst es vor dir ab. **Zusätzlich** nimmst du dir je nach Gildensiegel den einmaligen Jadebonus.



Dein niedrigster Würfel muss mindestens ...



... eine 1 sein. Du nimmst dir das Bauern-Gildensiegel.



... eine 2 sein. Du nimmst dir das Gewürz-Gildensiegel und 1 Jade.



... eine 3 sein. Du nimmst dir das Kleider-Gildensiegel und zusätzlich 2 Jade.



... eine 4 sein. Du nimmst dir das Schmuck-Gildensiegel und zusätzlich 3 Jade.

Achtung: Du darfst jedes der 4 Gildensiegel nur **1-mal** besitzen. Du darfst die Aktion nicht wählen, wenn du sie nur Teilweise ausführen kannst, um z.B. nur Jade zu erhalten.

Gildensiegel kannst du im Verlauf des Spiels aufwerten ✓. Dies darfst du während du an der Reihe bist als Zusatzaktion machen, *siehe dazu „Zusatzaktionen“ auf den Seiten 12 und 13.*



Was bringen die Gildensiegel? - Es gibt bis zu 4 Möglichkeiten, die Siegel zu nutzen.

- Manche Wege auf der Landkarte (*Seewege*) darfst du nur passieren, wenn du das passende Gildensiegel vor dir liegen hast. Im Kapitel „Reisen“ ab Seite 8 findest du mehr dazu.
- Jedes **aufgewertete** Gildensiegel ✓ bringt dir beim **Aufwerten** selbst und zu **Beginn jeder Runde** einen Bonus ein (*mit einem ! versehen*), *siehe dazu Seite 16.*
- Die Sonderstädte (*Seite 11*) bringen dir für **aufgewertete** Gildensiegel ✓ einen zusätzlichen Bonus ein.
- Manche Zielkarten erfordern aufgewertete Gildensiegel ✓. Sie bringen dir dann in der Schlusswertung Punkte ein, *siehe Beiblatt Seite 3.*



4. DAS REISEN – Du ziehst deine Figur auf der Landkarte.

Die Aktion „Reisen“ besteht aus 3 separaten Aktionsfeldern.

Hinweis: Die Aktionsfelder behandelst du **unabhängig** voneinander.

Das heißt: Nutzt du eines der Reisefelder, darfst du in der gleichen Runde auch noch die anderen beiden Reisefelder mit deiner Farbe nutzen. Je nachdem auf welches Feld du setzen willst, musst du genau **1, 2 oder 3 Würfel** setzen. Dies machst du, um deine Figur auf der **Landkarte** zu bewegen. Die Bewegung der Figur nennen wir im Folgenden Schritte.



Wie ziehst du denn nun wirklich?

Du musst die folgenden Punkte nacheinander abhandeln:

1. Du setzt deine(n) Würfel.
2. Du bezahlst eventuelle Kosten für das Aktionsfeld.
3. Du bezahlst eventuelle Reisekosten.
4. Du ziehst deine Figur und setzt meistens einen Handelsposten.

1. Du setzt deine(n) Würfel.

Je nachdem, welches Aktionsfeld du wählst, musst du unterschiedlich viele Würfel setzen. Das Aktionsfeld gibt vor, wie viele Schritte du maximal ziehen darfst. Zusätzlich bestimmt wie immer dein niedrigster Würfel, wie viele Schritte du tatsächlich ziehen darfst, auch wenn das Aktionsfeld mehr Schritte erlauben würde.

Achtung: Du darfst immer auch weniger Schritte ziehen, mindestens musst du jedoch einen ziehen.



2. Du bezahlst eventuelle Kosten für das Aktionsfeld.

Wenn du das **unterste** Aktionsfeld „Reisen“ wählst, musst du 2 Geld bezahlen, um 1 Schritt auf der Landkarte ziehen zu dürfen.



3. Du bezahlst eventuelle Reisekosten.

Du **musst** für deine Schritte Reisekosten bezahlen. Auf der Landkarte sind die zu zahlenden Kosten direkt auf dem Weg zwischen 2 Orten eingezeichnet.

Diese Kosten können **Kamele**, **Geld** und/oder **Jade** sein, die du bezahlen musst.

Du musst **alle** Kosten der einzelnen Schritte bezahlen, bevor du irgendetwas anderes machst bzw. bekommst.

Achtung: Musst du **Gildensiegel** „bezahlen“, musst du sie **nur besitzen**, nicht abgeben!

Hinweis: Es spielt dabei **keine Rolle**, ob du ein Gildensiegel bereits aufgewertet hast oder nicht.

4. Du ziehst deine Figur und setzt meistens einen Handelsposten.

Du ziehst von Ort zu Ort. Das heißt, du ziehst mit deiner Figur entweder in eine **Oase** oder in eine **Stadt**. Du darfst **nicht** zwischen 2 Orten stehen bleiben. Wenn deine Reise in einer **Stadt endet**, in der du noch keinen Handelsposten gesetzt hast, musst du dort einen Handelsposten einsetzen. Jede Stadt bietet immer 4 Plätze, für jeden Spieler einen.

- Endet deine „Reise“ in einer **Oase**, passiert nichts. Die Oasen verlangsamen lediglich die Bewegung. 
- Setzt du einen Handelsposten in eine **Stadt mit einem Bonus**, erhältst du **sofort** den dort angegebenen Bonus (siehe Symbole im Beiblatt). Das Plättchen selbst bleibt in der Stadt liegen. **Am Anfang jeder neuen Runde wird der Bonus erneut ausgeschüttet**, siehe Seite 16.

Beispiel: Du setzt einen deiner Handelsposten in die Stadt.



Du erhältst sofort den Bonus. Hier: 1 Kamel und 3 Geld.



- Setzt du einen Handelsposten in eine **Stadt mit Karte**, darfst du ab deinem nächsten **Zug** die dort ausliegende(n) Karte(n) mit einem Würfel nutzen, siehe Seite 11. Die Karte selbst bleibt in der Stadt liegen.

Beispiel: Du setzt einen deiner Handelsposten in die Stadt.



Du darfst diese Stadtkarte ab deinem nächsten Zug mit einem Würfel nutzen, siehe Seite 11.

- Setzt du einen Handelsposten in eine **Auftragsstadt**, darfst du dir, wenn du willst, **sofort** einen der beiden dort ausliegenden Aufträge nehmen und ihn auf einen der beiden Plätze auf deinem Tableau legen. **Am Ende deines Zugs** legst du einen neuen Auftrag vom verdeckten Auftragsstapel nach. Mehr zu Aufträgen auf Seite 10.

Beispiel: Du setzt einen deiner Handelsposten in die Auftragsstadt.



Du nimmst dir einen der beiden Aufträge. Weitere Aufträge aus dieser Stadt kannst du über die Aktion „Aufträge nehmen“ (Seite 10) bekommen.



- Setzt du einen Handelsposten in eine **Sonderstadt** (Baghdad, Balkh und Hormuz), erhältst du **sofort** den dort angegebenen Bonus (siehe Symbole im Beiblatt). Das Plättchen selbst bleibt in der Sonderstadt liegen. **Am Anfang jeder neuen Runde wird der Bonus erneut ausgeschüttet**, siehe Seite 16. Außerdem darfst du ab deinem nächsten **Zug** die dortige Aktion nutzen (Seite 11).

Beispiel: Du setzt einen deiner Handelsposten in die Sonderstadt.

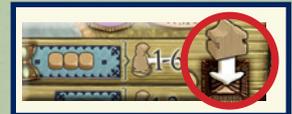


Du erhältst sofort den Bonus. Hier: 3 Kamele. Außerdem darfst du die Aktion dieser Sonderstadt ab deinem nächsten Zug nutzen, siehe Seite 11.



Sonderfall Kashgar: Kashgar (oben links auf der Landkarte) ist sowohl eine **Stadt mit einem Bonus** als auch eine **Stadt mit Karte**. Setzt du dort einen Handelsposten, bekommst du sofort den angegebenen Bonus des Stadtbonusmarkers und darfst ab deinem nächsten Zug die Karte nutzen.

Achtung: Hast du das Reiseaktionsfeld mit 3 Würfeln (oberes Aktionsfeld) gewählt, darfst du am Ende deiner Bewegung **genau einen** zusätzlichen Handelsposten auf eine der soeben überschrittenen Städte setzen. Es gelten die normalen Setzregeln.



Achtung: Alle eventuellen Boni durch das Setzen eines Handelspostens bekommst du erst am Ende deiner Bewegung.

Was ist weiterhin zu beachten?

- Du nimmst die Handelsposten auf deinem Tableau immer von links und von oben nach unten, wenn du einen Handelsposten setzt. Ziehst du nur **über eine Stadt** hinweg und beendest dort deine Reise **nicht**, setzt du auch **keinen Handelsposten** in dieser Stadt.
- Setzt du deinen 9. und 10. Handelsposten, erhältst du sofort **jeweils 5 Punkte** (5). Setzt du deinen 11. und letzten Handelsposten, erhältst du sofort weitere 10 Punkte (10).
- Hin- und Herziehen ist erlaubt. Das heißt, du darfst mehrmals denselben Ort durchqueren oder darin stehen bleiben.
- **Achtung: Du darfst nicht mehrere Handelsposten in einem Ort stehen haben.**
- Die Aktion „Reisen“ bestimmt den **Startspieler** für die nächste Runde, siehe dazu Seite 14.



Was ist der Kontorbonus?

Bist du der **erste Spieler**, der einen **Handelsposten** in eine **Stadt** mit Kontorbonus setzt, bekommst du diesen. Du führst den aufgedruckten Bonus sofort aus. Anschließend legst du das Plättchen in die Schachtel zurück. Es wird im weiteren Spielverlauf nicht mehr benötigt.

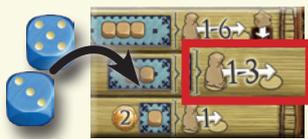


BESONDERHEITEN – Dies ist nur in Sonderfällen relevant.

- Zu Beginn des Spiels startet ihr in Beijing. Es kann vorkommen, dass im Laufe des Spiels eine eurer Figuren noch einmal nach Beijing zieht. Du darfst dann **in Beijing keinen Handelsposten** setzen.
- Hast du alle Handelsposten von deinem Tableau auf der Landkarte verteilt und musst einen neuen Handelsposten setzen, musst du einen eigenen Handelsposten deiner Wahl auf der Landkarte versetzen.

Beispiel für eine Aktion „Reisen“:

1



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

2

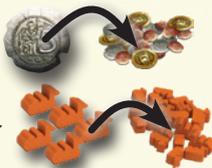
Es fallen keine Zusatzkosten am mittleren Aktionsfeld an, da dort keine angegeben sind und das Aktionsfeld leer ist.

3



Du willst von Yangzhou über Fuzhou und eine Oase nach Pagan ziehen. Dafür musst du 5 Geld und 5 Kamele bezahlen.

4



Du ziehst deine Figur 3 Schritte. Du setzt nur in Pagan einen Handelsposten, da dort deine Reise endet. Hättest du das oberste Aktionsfeld gewählt, dürftest du nun noch einen Handelsposten im überschrittenen Fuzhou setzen.

5. DAS AUFTRAGSBRETT – Hier holen wir uns Aufträge aus den Auftragsstädten.

Um Aufträge zu erhalten, musst du mindestens in einer **Auftragsstadt** 1 Handelsposten haben. Du musst genau **1 Würfel** auf das Aktionsfeld „Aufträge“ setzen.

Du darfst dann **1 oder 2** Aufträge von Auftragsstädten deiner Wahl nehmen, in denen du Handelsposten hast. Du darfst Aufträge aus einer oder mehreren Auftragsstädten nehmen. Den oder die Aufträge legst du sofort auf die Felder für aktive Aufträge auf dein Tableau. Es spielt keine Rolle, welche Augenzahl dein Würfel zeigt.

Nachdem du Aufträge genommen hast, nimmst du dir **zusätzlich 3 Münzen**.



1



Du setzt 1 deiner Würfel auf das Aktionsfeld „Aufträge“.

2



Du hast in 2 Auftragsstädten jeweils einen Handelsposten. Du darfst aus diesen 4 Aufträgen bis zu 2 nehmen und auf dein Tableau legen. Dann nimmst du dir 3 Münzen.

3



Was ist noch zu beachten?

- Auf deinem Tableau ist Platz für 2 Aufträge. Nimmst du dir neue Aufträge, musst du dafür Platz auf deinem Tableau haben bzw. schaffen. Sind nicht genügend freie Plätze auf dem Tableau zur Verfügung, musst du den oder die „alten“ Aufträge weglegen. Du legst die Aufträge  unter den Auftragsstapel (den Startauftrag  zurück in die Schachtel).

Beispiel:

Du nimmst dir einen Auftrag, hast aber keinen freien Platz auf deinem Tableau.

Du legst also 1 „alten“ Auftrag unter den Auftragsstapel. Den neuen Auftrag legst du nun auf das freie Feld deines Tableaus.



- Solange die Aufträge auf den Feldern für aktive Aufträge liegen, bringen sie dir nichts. Du musst die Aufträge erst erfüllen, um etwas zu erhalten. (Siehe dazu Seite 12)
- Du ziehst du am **Ende deines Zugs** pro leerem Feld auf einer Auftragsstadt, 1 Auftrag vom Auftragsstapel und legst diesen offen auf das leere Feld. So sind zu Beginn eines Zugs immer alle Auftragsfelder gefüllt.

HINWEIS – Dies ist nur in Sonderfällen relevant.

- Du darfst keine Aufträge wegnehmen und diese dann direkt unter den Auftragsstapel schieben. Einen neuen Auftrag musst du immer erst auf das eigene Tableau legen.

6. DIE SONDERSTÄDTE – Wer hier ist, kann Lukratives bekommen.

Es gibt 3 Sonderstädte auf der Landkarte (Baghdad, Balkh, Hormuz), diese haben alle einen Stadtbonus-Marker sowie ein eigenes Aktionsfeld. Um die Aktion einer Sonderstadt nutzen zu können, musst du wie üblich einen Handelsposten in der jeweiligen Stadt haben.

Eine Sonderstadt hat 2 **braune** Aktionsfelder, für je 1 Würfel. Beide Felder stehen in einem gemeinsamen, großen Aktionsfeld. Um diese Aktion zu nutzen, setzt du **1 Würfel** auf **eines** der Aktionsfelder. Auch hier gilt, dass jede Spielerfarbe nur 1-mal im gemeinsamen, großen Aktionsfeld vertreten sein darf.

Hinweis: Da jede Spielerfarbe nur 1-mal vertreten sein darf, kannst du nur einen schwarzen Würfel nutzen, um die Aktion ein 2. Mal in einer Runde durchzuführen (mehr zu schwarzen Würfeln auf Seite 14).

Du hast 1 Handelsposten in Hormuz.

Du darfst einen Würfel auf das Aktionsfeld setzen, um die Funktion zu nutzen.



Was bringt dir das?

- Du nimmst dir den jeweils angegebenen Ertrag aus dem Vorrat. Dieser Ertrag ist immer gleich, unabhängig von der Augenzahl deines Würfels.
- Du kannst zusätzlich den Bonus des angegebenen Gildensiegels (mit ! gekennzeichnet) erhalten, wenn du dieses **aufgewertet** hast. (Wie du ein Gildensiegel aufwertest, siehe Zusatzaktionen Seite 12.) Hier ist die Augenzahl deines Würfels wichtig, sie entscheidet darüber, ob du den Bonus des Gildensiegels 1- oder 2-mal erhältst.

Beispiel:

1 Du setzt 1 deiner Würfel (eine 3) auf das Aktionsfeld in Baghdad.



2 Du nimmst dir:



3 Außerdem nimmst du dir **2 Kamele** (1× den Bonus deines aufgewerteten Schmuck-Gildensiegels).



7. DIE STADTKARTEN – So viele Möglichkeiten

Einige Städte besitzen Stadtkarten. Um die Aktion einer Stadtkarte nutzen zu können, musst du einen Handelsposten in der jeweiligen Stadt haben. Du musst dann genau **1 Würfel** auf das Aktionsfeld der **Stadtkarte** setzen. Die einzelnen Symbole werden im Beiblatt erklärt.

Du hast 1 Handelsposten in Xanadu.

Du darfst einen Würfel auf der Karte einsetzen und dessen Funktion nutzen.



Hier setzt du 1 Würfel ein. Dieses Feld kann immer nur mit einem Würfel besetzt werden.



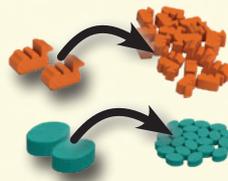
Dies ist die Aktion der Stadtkarte, die du ausführen kannst.

Achtung: Eine Stadtkarte kann in einer Runde nur **1-mal** von genau **einem Spieler** genutzt werden. Hat ein Spieler eine Stadtkarte besetzt, kann diese Stadtkarte erst in der nächsten Runde wieder genutzt werden.

Hinweis: Meistens bestimmt der Würfel, wie **oft** die Aktion ausgeführt werden darf.

Beispiel:

Du hast 1 Würfel (eine 5) auf diese Stadtkarte gesetzt. Da dein Würfel eine 5 zeigt, darfst du die Aktion bis zu 5-mal nutzen.



Du legst 2 Jade und 2 Kamele in den Vorrat zurück und bekommst 6 Punkte (2×3 Punkte) dafür.



Achtung: Es liegen **2 Stadtkarten** auf dem Aktionsbereich des Spielplans. Hier gibt es zwei Unterschiede zu den normalen Stadtkarten:

- Die beiden Stadtkarten wechseln zu Beginn jeder Runde, siehe dazu Seite 16.
- Du darfst diese Stadtkarten von Spielbeginn an nutzen. Die Karten sind nicht an eine Stadt gebunden, daher benötigen sie keinen Handelsposten.



ZUSATZAKTIONEN – Sie sind immer freiwillig und zusätzlich.

Du darfst, solange du am Zug bist, **vor und/oder nach deiner Aktion** eine oder mehrere Zusatzaktionen ausführen. Niemals aber während einer Aktion.

Was gibt es für Zusatzaktionen?

1. Einen Auftrag erfüllen
2. Gildensiegel aufwerten
3. Geldsäckchen
4. Einen Würfel neu würfeln
5. Einen Würfel rauf oder runter drehen
6. Einen schwarzen Würfel kaufen



Übersichtskarte

1. Einen Auftrag erfüllen

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.

Benötigte **Kamele**, die du abgeben musst, um diesen Auftrag zu erfüllen.

Benötigte **Waren**, die du abgeben musst, um diesen Auftrag zu erfüllen.



Belohnung, die du beim **Erfüllen** dieses Auftrags bekommst.

- Du darfst nur Aufträge erfüllen, die du auf deinem Tableau auf einem Feld für aktive Aufträge liegen hast.
- Um einen Auftrag zu erfüllen, musst du sämtliche erforderlichen Waren und Kamele in deinem Lager haben. Du gibst **alle** auf der linken Seite des Auftrags aufgedruckten Kamele und Waren von deinem Lager in den allgemeinen Vorrat zurück.
- Du bekommst **sofort** all das, was auf der rechten Seite aufgedruckt ist. Du bekommst immer die Punkte und eine Belohnung. Eine Erklärung der Symbole findet ihr auf dem Beiblatt.
- Anschließend legst du den erfüllten Auftrag verdeckt auf deine Schublade rechts auf deinem Tableau.

Beispiel:

1



Du willst diesen Auftrag erfüllen. Er liegt bereits auf deinem Tableau.

2



Du gibst 2 Kamele, 1 Seide und 2 Pfeffer ab.

3



Du führst damit diesen Auftrag aus. Du bekommst 4 Geld und 3 Punkte.

4



Du legst den erfüllten Auftrag verdeckt auf deine Schublade.

2. Gildensiegel aufwerten

Es gibt 4 verschiedene Gildensiegel. Um ein Gildensiegel aufzuwerten, musst du die angegebenen Kosten bezahlen. Du drehst das simple Gildensiegel  auf die Rückseite, sodass nun die rote Seite mit dem ! und  vor dir liegt  - es ist nun aufgewertet. Du bekommst **sofort** und immer **am Anfang jeder Runde** einen Bonus (mit ! gekennzeichnet), siehe dazu Seite 16.

Beispiel: Du willst dein Schmuck-Gildensiegel aufwerten. Dazu gibst du die Kosten (9 Geld, 2 Gold) ab und drehst es um. Du nimmst dir sofort den Bonus von 2 Kamelen.





3. Geldsäckchen

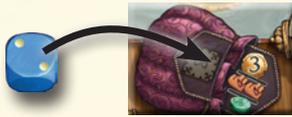
Du setzt genau **1 Würfel** auf das Säckchen auf dem Spielplan. Du nimmst dir dann entweder **3 Geld** oder **2 Kamele** oder **1 Jade** aus dem allgemeinen Vorrat. Weiterhin ist zu beachten:

- Es fallen hier **keine Zusatzkosten** an, wenn bereits andere Würfel liegen.
- Diese Zusatzaktion ist unabhängig vom Würfel. Das heißt, es ist egal, wie viele Augen dein Würfel auf dem Aktionsfeld zeigt. Du nimmst immer entweder 3 Geld, 2 Kamele oder 1 Jade.
- Du darfst die Zusatzaktion „Geldsäckchen“ immer wählen, solange du noch Würfel hast. Hier darf mehrmals die gleiche Spielerfarbe liegen.
- Wenn du die Zusatzaktion „Geldsäckchen“ vor deiner Aktion nutzt - und noch Würfel übrig hast - musst du noch eine normale Aktion ausführen.

Sonderfall: Hast du zu Beginn deines Zugs nur noch 1 Würfel, darfst du ihn für diese Zusatzaktion nutzen. (Führst du danach keine weitere Zusatzaktion aus, die dir einen schwarzen Würfel einbringt, endet deine Runde aufgrund mangelnder Würfel.)

Beispiel:

1



Du setzt einen Würfel auf das Säckchen.

2



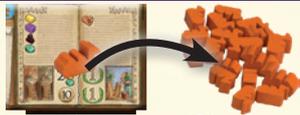
Du nimmst dir 3 Geld aus dem allgemeinen Vorrat.

4. Einen Würfel neu würfeln

Du darfst **1 Kamel** abgeben, um **1 deiner Würfel neu** zu würfeln.

Beispiel:

1



Du gibst 1 Kamel ab, um 1 deiner Würfel neu zu würfeln.

2



Du würfelst deinen Würfel neu.

5. Einen Würfel hoch oder runter drehen

Du darfst **2 Kamele** abgeben, um 1 deiner Würfel um **1 Zahl nach oben oder nach unten** zu drehen.

Achtung: Du darfst deinen Würfel **nicht** von 1 auf 6 oder umgekehrt drehen.

Beispiel:

1



Du gibst 2 Kamele ab, um 1 deiner Würfel um 1 Zahl nach oben oder nach unten zu drehen.

2



Du drehst deinen Würfel von der 2 auf die 3.

6. Einen schwarzen Würfel kaufen

Du darfst **3 Kamele** abgeben und dir dafür **1 schwarzen Würfel** aus dem allgemeinen Vorrat nehmen. Diesen schwarzen Würfel würfelst du **sofort** und legst ihn auf dein Tableau zu deinen noch übrigen Würfeln.

Alle schwarzen Würfel kommen ganz am Ende der Runde zurück auf ihren Platz auf dem Spielplan. Ihr habt dann in der nächsten Runde erneut die Chance, diese zu erwerben.

Beispiel:

1



Du legst 3 Kamele in den Vorrat zurück.

2



Du nimmst dir 1 schwarzen Würfel, würfelst ihn und legst ihn dann auf dein Tableau.

Achtung: Du darfst **pro Zug** nur **1 schwarzen Würfel** kaufen. (Du kannst aber z.B. durch erfüllte Aufträge im selben Zug noch weitere schwarze Würfel erhalten.)

Was ist weiterhin zu beachten?

- Du darfst jede Zusatzaktion auch mehrmals in deinem Zug durchführen (Ausnahme: Einen schwarzen Würfel kaufen). Du darfst z.B. als erstes einen schwarzen Würfel kaufen (3 Kamele), diesen 2-mal neu würfeln (2 Kamele) und dann einen anderen Würfel noch um 1 nach oben drehen (2 Kamele). Insgesamt gibst du 7 Kamele ab.
- Du darfst **während** deiner Aktion **keine** Zusatzaktion ausführen. Du darfst Zusatzaktionen **nur vor oder nach** deiner Aktion ausführen.
- Wenn du schwarze Würfel besitzt, darfst du auch diese im Zahlenwert verändern, wenn du die dafür benötigten Kamele abgibst.

BESONDERHEITEN – Was ist sonst noch zu beachten?

Es gibt noch ein paar Kleinigkeiten zu beachten:

KANNST DU AUCH EIN BEREITS BESETZTES AKTIONSFELD NUTZEN?

Grundsätzlich gilt, **blaue Aktionsfelder** können von **allen** Spielern bzw. mehreren Würfeln besetzt werden. **Braune Aktionsfelder** können nur von **einem** Spieler bzw. einem Würfel besetzt werden. Die **braunen Aktionsfelder** befinden sich bei den Aktionen: „Die Gunst des Khan“ (Seite 7), „Die Stadtkarten“ (Seite 11) und „Die Sonderstädte“ (Seite 11).

Außerdem musst du Folgendes beachten:

- Willst du ein **blaues** Aktionsfeld nutzen, welches schon besetzt ist, dann musst du dafür bezahlen. Du bezahlst so viel Geld, wie **dein niedrigster Würfel** Augen zeigt. Dies ist **unabhängig** davon, welche Würfel mit welcher Augenzahl dort liegen. Es geht immer nur um **deine Würfel** und darum, ob das Feld besetzt ist oder nicht. Hast du gezahlt, darfst du die Aktion wie gewohnt ausführen.
- Du setzt deine Würfel üblicherweise auf die Würfel, die bereits auf einem blauen Aktionsfeld liegen. Dies ist speziell beim „Reisen“ wichtig, da dort ersichtlich sein sollte, wer diese Aktion als letztes genutzt hat (siehe Startspieler unten).

Beispiel: **Rot** hat die Aktion „Gildensiegel“ diese Runde bereits gemacht. **Du** willst nun auch ein Gildensiegel erwerben. **Du** setzt 2 Würfel (eine 1 und eine 3) auf das Aktionsfeld.



2

Du bezahlst 1 Geld (da dies dein niedrigster Würfel ist). Du nimmst dir dann das Gildensiegel.



SCHWARZE WÜRFEL

- **Schwarze Würfel** zählen nicht als Spielerfarbe (Blau, Gelb, Grün, Rot). Das heißt, dass du mit schwarzen Würfeln Aktionen erneut nutzen darfst, auch wenn deine Spielerfarbe bereits auf diesem Aktionsfeld vertreten ist.

Beispiel:



Du hast diese Runde bereits Aufträge genommen. Du darfst in dieser Runde keine weiteren blauen Würfel auf dieses Aktionsfeld setzen. **Du** hast allerdings noch einen schwarzen Würfel. Diesen darfst du für weitere Aufträge verwenden.

- Du darfst schwarze Würfel auch mit eigenen Würfeln kombinieren. Du musst jedoch weiterhin beachten, dass jede Spielerfarbe (Blau, Gelb, Grün, Rot) nach wie vor nur **1-mal** auf einem Aktionsfeld liegen darf.

Achtung: Es dürfen **beliebig viele schwarze Würfel** auf einem blauen Aktionsfeld liegen.

AUSGLEICH BEI GERINGEM WÜRFELWURF

Würfelst du insgesamt mit all deinen Würfeln zu Beginn der Runde weniger als 15 Würfelaugen, bekommst du einen Ausgleich in Form von Geld und/ oder Kamelen. Für jedes Auge unter der 15 bekommst du 1 Kamel oder 1 Geld. Du darfst beides kombinieren, wenn du mehr als 1 Ausgleich bekommst.

Beispiel:



Du hast 13 Augen gewürfelt. Du bekommst also einen Ausgleich: 2 Kamele oder 2 Geld oder 1 Kamel + 1 Geld.

JADE DIE SPEZIELLE WARE

Jade ist eine Ware wie Pfeffer, Gold und Seide. Du benötigst sie für einige Aufträge, Angebote, Stadtkarten und Reisekosten. Jade ist aber noch etwas **Besonderes**, denn 1 Jade entspricht auch 1 Geld **oder** 1 Kamel. Du darfst immer statt mit Geld oder mit Kamelen zu bezahlen auch teilweise oder komplett mit Jade bezahlen.

DER STARTSPIELER

Immer wenn ein Spieler sich über die Aktion „Reisen“ (Seiten 8–10) bewegt, kann es sein, dass der Startspieler wechselt.

Der Startspieler wechselt immer dann, wenn ein Spieler ein Aktionsfeld der Aktion „Reisen“ nutzt, das **gleich hoch** oder **höher** liegt wie die bisher genutzten.

Der neue Startspieler ist erst in der nächsten Runde von Bedeutung. Wirst du neuer Startspieler, nimmst du dir die Sanduhr.

Ausnahme: Ist in dieser Runde keiner gereist, bleibt derjenige mit der Sanduhr Startspieler.



Beispiel: **Du** reist mit dem mittleren Aktionsfeld der Aktion „Reisen“. Du nimmst dir anschließend die Sanduhr, die **Grün** vor sich hat. Warum?

Gelb hat das untere Aktionsfeld genutzt, da du ein weiter oben liegendes Aktionsfeld nutzt, ist **Gelb** nicht relevant. **Grün** hat zwar das gleiche Aktionsfeld genutzt, ist aber vor dir gereist und muss daher die Sanduhr an dich abgeben.

Du bist in der nächsten Runde Startspieler, wenn keiner mehr im Laufe dieser Runde noch das obere oder das mittlere Aktionsfeld nutzt. Das untere Aktionsfeld spielt in dieser Runde keine Rolle mehr bei der Vergabe des Startspielers.



SPIELENDE UND SCHLUSSWERTUNG

DAS SPIELENDE

Das Spiel ist nach **5 Runden** zu Ende. Die Rundenanzahl und wie viele Runden noch verbleiben, ist immer an den Angebotsplättchen erkennbar. Die letzte Runde wird eingeleitet, wenn ihr die letzten Angebotsplättchen auf die Bücher legt. Nach der letzten Runde folgt die Schlusswertung.

DIE SCHLUSSWERTUNG

In der Schlusswertung bekommst du für Folgendes Punkte:

- Du erhältst für jedes eigene **aufgewertete Gildensiegel** ✓, das auf deiner **Zielkarte** abgebildet ist, die entsprechenden Punkte.
- Du erhältst die Punkte deiner Wappenwertung für die **verschiedenen Wappen**, in denen du Handelsposten gesetzt hast. **Achtung:** Alle deine „+1“-Wappen zählen hier mit. (Die genaue Auswertung findest du auf dem Beiblatt Seite 2 und 3.)
- Du bekommst für je **2 beliebige Waren** (Pfeffer, Seide, Gold und Jade) **1 Punkt**. **Achtung: Kamele sind keine Waren!**
- Für je **10 Geld** erhältst du **1 Punkt**.
- Der- oder diejenigen von euch, welche die meisten Aufträge erfüllt haben, bekommen **8 Punkte**. Der- oder diejenigen, welche die zweitmeisten Aufträge erfüllt haben, bekommen noch **4 Punkte**. (**Ausnahme 2-Personen Spiel: Der 2. Platz entfällt.**)



Wer danach am meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

GLEICHSTAND

Gibt es einen Gleichstand, gewinnt von diesen Spielern derjenige, der mehr Kamele vor sich liegen hat. Gibt es hier wieder einen Gleichstand, so gewinnt das größte Kamel oder es gibt mehrere Gewinner.

ÄNDERUNGEN BEI 3 UND 2 SPIELERN

3 SPIELER

Beim Spielaufbau zu Beginn des Spiels legt ihr nur **5 schwarze Würfel** auf ihren Platz auf dem Spielplan. Zusätzlich setzt ihr **1 Würfel (mit einer 1)** von der Spielerfarbe, die nicht im Spiel ist, auf das 1. Feld der Aktion „Die Gunst des Khan“.

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

2 SPIELER

Beim Spielaufbau zu Beginn des Spiels legt ihr nur **4 schwarze Würfel** auf ihren Platz auf dem Spielplan.

Zusätzlich setzt ihr mehrere Würfel der Spielerfarben, die nicht im Spiel sind wie folgt:

- **2 Würfel (mit je einer 1)** auf das 1. und 2. Feld der Aktion „Die Gunst des Khan“.
- Jeweils **1 Würfel (mit je einer 1)** auf 1 Aktionsfeld **jeder Sonderstadt** (Baghdad, Balkh, Hormuz).
- **1 Würfel (mit einer 5)** auf das untere der beiden blauen Aktionsfelder des 3. Buchs der Aktion „Die Bücher“.

Achtung: Diese Würfel bleiben das gesamte Spiel über an ihrem Platz! **Sie werden nicht abgeräumt.**

In der **Schlusswertung** entfällt der 2. Platz bei der Auswertung der meisten erfüllten Aufträge.



RUNDENABLAUF – Wie läuft eine Runde genau ab?

AM ANFANG EINER NEUEN RUNDE

Was muss am Anfang einer Runde alles gemacht werden?

1. Die Würfel kommen zurück
2. Neues Angebot auslegen
3. Stadt- und Charakterboni werden ausgeschüttet
4. Neue Stadtkarten im Aktionsbereich
5. Würfel neu würfeln, eventueller Ausgleich

1. Die Würfel kommen zurück

Ihr nehmt alle eure Würfel vom Spielplan und legt sie vor euch ab. *Ihr würfelt sie noch nicht neu, dies geschieht erst bei Punkt 5.*

Alle schwarzen Würfel legt ihr zurück auf den Spielplan.

2. Neues Angebot auslegen

Du nimmst die 3 aktuellen Angebotsplättchen vom Spielplan und legst sie in die Schachtel zurück. Diese werden nicht mehr benötigt. Du füllst die nun leeren Plätze mit den neuen, offenen Angebotsplättchen auf. Du weißt in der aktuellen Runde immer, welches Angebot in der nächsten Runde zur Verfügung stehen wird, da der Angebotsstapel offen ist.



3. Stadt-, Charakter- und Gildensiegelboni werden ausgeschüttet

Alle Plättchen mit ! schütten nun ihre Boni aus (*siehe dazu die Symbole und Charakter im Beiblatt*). Du bekommst:

- die Boni aller Städte mit **Stadtbonusmarker**, in denen du einen Handelsposten gesetzt hast.
- alle Boni deines **Charakters**.
- alle Boni deiner **aufgewerteten Gildensiegel**.



4. Neue Stadtkarten im Aktionsbereich

Die beiden Stadtkarten im Aktionsbereich des Spielplans legt ihr in die Schachtel zurück. Dann zieht ihr **2 neue Stadtkarten** vom Stapel und legt diese offen in den Aktionsbereich.



5. Würfel neu würfeln, eventueller Ausgleich

Ihr würfelt gleichzeitig alle eure Würfel und legt sie auf den angegebenen Bereich eures Tableaus. Hast du **weniger als 15 Würfelaugen**, bekommst du einen Ausgleich in Form von Kamelen oder Geld, siehe dazu Seite 14. Nachdem ihr alle eure Würfel neu gewürfelt habt, kann die neue Runde beginnen.

EINE RUNDE

Der (neue) Startspieler beginnt die Runde mit seinem ersten Zug. Danach spielt ihr im Uhrzeigersinn weiter. Dies geht so lange reihum, bis **keiner** mehr Würfel auf seinem Tableau hat.

Ein einzelner Zug läuft wie folgt ab:

1. Du darfst Zusatzaktionen ausführen

Du darfst **vor** deiner Aktion Zusatzaktionen ausführen. Du darfst beliebig viele davon ausführen. Die Zusatzaktionen sind auf den Seiten 12 und 13 beschrieben.

2. Du musst eine Aktion ausführen

Du wählst **eine Aktion** und setzt dort die passende Anzahl an Würfeln. Du führst die gewählte Aktion sofort aus. Die Aktionen sind auf den Seiten 6 bis 11 beschrieben.

3. Du darfst Zusatzaktionen ausführen

Du darfst **nach** deiner Aktion Zusatzaktionen ausführen. Du darfst beliebig viele davon ausführen. Die Zusatzaktionen sind auf den Seiten 12 und 13 beschrieben.



© 2019 Hans im Glück Verlags-GmbH

Regellektorat: Gregor Abraham

Anregungen, Fragen oder Kritik? Schreibt uns an:

Hans im Glück Verlag

Birnauer Str. 15, 80809 München

Einen Ersatzteilservice, tolle Mini-Erweiterungen und vieles mehr, findet ihr auf: www.cundco.de

info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de