

Auf den Spuren von Marco Polo

Ein Spiel für 2–5 Spieler ab 8 Jahren

Autor: Reiner Knizia · Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)
Illustration: Joachim Krause, Michael Bayer · Ravensburger Spiele® Nr. 26 333 2

INHALT

- 1 Spielplan
- 5 Spielfiguren
- 5 Händlerkarten in den 5 Spielerfarben
- 55 Spielkarten:
 - 40 Warenkarten (in je 5 Farben:
2x Öl, 2x Gewürze, 2x Seide, 2x Obst)
 - 15 Karawanenführerkarten
(je 3 in 5 Farben)
- 36 Goldkisten (je 12 x die Werte 1, 2 und 3)



GESCHICHTE UND IDEE

Im Jahre 1271 begleitete der 17-jährige Marco Polo seinen Vater Niccolò und seinen Onkel Maffeo auf ihrer zweiten Reise nach China an den Hof des mongolischen Großkhans. Ihre Reiseroute führte sie zunächst über das Mittelmeer nach Vorderasien. Von dort reisten sie mit einer Karawane weiter nach Zentralasien. Ihr langer und mühsamer Weg führte sie dabei durch endlose Wüsten, über gewaltige Gebirgszüge und durch die weiten Steppen der Mongolei. Unterwegs besuchten sie immer wieder auch beeindruckend schöne Städte, in denen sie intensiven Handel betrieben. In der Oasenstadt Kantshou lebten die Polos gar ein Jahr, bevor sie ihre Reise fortsetzten. Im Jahre 1275 erreichten sie endlich Daidu, das heutige Peking, die Hauptstadt der Mongolen und Hauptsitz ihres Herrschers Kublai Khan.

Als Mitglied einer Karawane reist ihr auf Marco Polos Spuren. Ausgangspunkt eurer Reise ist die Hafenstadt Hormus.

Auf der abenteuerlichen Reise durch Wüsten, Steppen, Gebirge und Städte tauscht ihr begehrte Handelswaren wie Seide und Gewürze gegen Gold. So gilt es für jedes Karawanenmitglied, als Erstes die besten Orte zu erreichen, um dort die lukrativsten Geschäfte abzuschließen. Vor allem in Kantshou und Daidu kann lohnender Handel betrieben werden. Doch bis dahin ist es ein weiter Weg und die Konkurrenz ist mitten unter euch.

ZIEL DES SPIELS

Ziel jedes Spielers ist es, auf dem Weg von Hormus nach Daidu begehrte Handelswaren gegen wertvolle Goldkisten einzutauschen.

Wer am Ende das meiste Gold besitzt, gewinnt.

VORBEREITUNG

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.



Auf jedes Feld, das die Abbildung einer Goldkiste zeigt, wird eine Kiste mit dem entsprechenden Wert (1 oder 2) platziert.



Jeder Spieler erhält eine Kiste mit dem Wert 3, die er vor sich ablegt.



Der Wert einer Kiste wird sowohl durch die Anzahl der Riemen als auch durch die Zahl auf dem Kistenboden dargestellt.



Die restlichen Kisten werden sortiert neben dem Spielplan bereitgelegt.



Die Spielkarten (Waren- und Karawanenführerkarten) werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält fünf Karten, die er so auf die Hand nimmt, dass sie seine Mitspieler nicht einsehen können.

Weitere fünf Karten werden als Auslage offen neben dem Spielplan bereitgelegt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Aufnahmestapel daneben gelegt.

Jeder Spieler erhält in der von ihm gewählten Farbe eine Spielfigur und die entsprechende Händlerkarte, die er vor sich ablegt.

Auf der Rückseite der Händlerkarten befindet sich eine Übersicht, die die Anforderungen der einzelnen Felder darstellt.

Der jüngste Spieler wird zum Startspieler ernannt. Er stellt seine Spielfigur auf die Stadt Hormus. Die anderen Spieler stellen im Uhrzeigersinn ihre Spielfigur auf das jeweils nächste freie Feld. Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen.

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Ist ein Spieler an der Reihe, bewegt er entweder seine Figur oder er passt. In beiden Fällen zieht der Spieler am Ende seines Zuges noch **eine** Karte nach. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielfigur bewegen

Um seine Figur auf das **nächste freie** Feld zu bewegen, muss der Spieler die dort abgebildeten Anforderungen erfüllen, indem er die entsprechenden Karten offen vor sich ausspielt. Anschließend legt er diese Karten auf einen offenen Ablagestapel, neben dem verdeckten Aufnahmestapel ab.

Da während des gesamten Spiels auf einem Feld nur eine Figur stehen darf, werden besetzte Felder einfach übersprungen.

Während seines Zuges darf ein Spieler seine Figur beliebig voranziehen. Er muss jedoch für jedes einzelne Feld, das er dabei betritt, die dazu erforderlichen Karten ausspielen (siehe Beispiel unten).



Aufnahmestapel



Folgende Anforderungen stellen die einzelnen Felder:



Eine beliebige Warenkarte, egal in welcher Farbe (keine Karawananführerkarte!), z.B. ein gelbes Gewürz.



Gleiche Warenkarten in der abgebildeten Anzahl (keine Karawananführerkarten!). Die Waren müssen nicht die gleiche Farbe haben, z.B. 1 blaues und 2 gelbe Gewürze.



Je eine Karte der vier Waren, egal in welchen Farben, z.B. 1 blaues Obst, 1 gelbes Öl, 1 blaues Gewürz und 1 rote Seide.



Zwei Karawananführerkarten, egal in welchen Farben (keine Warenkarten!).



Drei beliebige Karten einer Farbe (Waren- und Karawananführerkarten sind erlaubt!), z.B. 1 rotes Gewürz, 1 rote Seide und 1 roter Karawananführer.



Je eine Karte der fünf Farben (Waren- und Karawananführerkarten sind erlaubt!), z.B. 1 blauer Karawananführer, 1 rote und 1 gelbe Seide, 1 grünes und 1 lila Gewürz.

Erreicht ein Spieler mit seiner Figur als Erster ein Feld, auf dem eine Goldkiste liegt, darf er diese aufnehmen und vor sich ablegen. Alle anderen Spieler, die im weiteren Spielverlauf dieses Feld erreichen, gehen leer aus.

Um schneller voran zu kommen, hat jeder Spieler **einmal** innerhalb seines Zuges die Möglichkeit Ballast abzulegen. Dazu gibt er eine Kiste mit dem Wert 1 ab (zu Beginn tauscht der Spieler also beispielsweise seine 3-er Kiste in eine 2-er Kiste um) und darf nun seine Figur – ohne irgendwelche Karten ausspielen zu müssen! – auf das nächste freie Feld ziehen. Das Abgeben von Ballast ist allerdings nur dann möglich, wenn wenigstens eine gegnerische Figur dieses Feld bereits passiert hat. Durch Abgeben von Ballast kann ein Spieler mit seiner Figur also **nicht** an die Spitze der Karawane gelangen.



Tipp: Oftmals ist es sehr vorteilhaft für einen Spieler, Ballast abzulegen, vor allem dann, wenn er sich am Ende der Karawane befindet.

In Kombination mit zusätzlich ausgespielten Karten kann er so möglicherweise einen großen Schritt nach vorn machen und wertvolle Karten für später sparen.

Beispiel:

Der rote Spieler gibt eine Goldkiste mit dem Wert 1 ab und zieht auf Wertungsfeld 2.

Anschließend spielt er drei Gewürze aus (Blau, Blau, Rot) und erreicht damit Feld 5.



Passen

Kann oder will ein Spieler seine Figur nicht bewegen, darf er passen.

Eine Karte nachziehen

Zum Abschluss zieht der Spieler immer genau **eine** Karte nach, gleichgültig ob er seine Figur zuvor bewegt hat oder nicht. Er nimmt

- entweder eine Karte aus der offenen Auslage (die dann durch die oberste Karte des Aufnahmestapels sofort wieder auf fünf ergänzt wird)
- oder die oberste Karte des verdeckten Aufnahmestapels.

Ist der Aufnahmestapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gut gemischt und als neuer Aufnahmestapel bereitgelegt.

ZWISCHENWERTUNG

Erreicht ein Spieler mit seiner Figur das erste Etappenziel Kantshou, muss er dort seine Bewegung beenden; er zieht aber noch eine Karte nach.

Danach kommt es zur Zwischenwertung:

- Jeder Spieler, der mit seiner Figur auf einem der sechs Wertungsfelder steht, erhält so viel Gold in Form von Kisten, wie der Wert des Feldes angibt.

Beispiel:

Spieler Rot steht auf dem Feld Kantshou und erhält 6, Spieler Blau 5 und Spieler Grün 3 Gold. Spieler Orange erhält kein Gold.



Nach der Zwischenwertung werden die auf den Wertungsfeldern platzierten Spielfiguren auf Kantshou gestellt. Spielfiguren die keines der sechs Wertungsfelder erreicht haben, dürfen erst dann auf Kantshou platziert werden, nachdem sie auf ein beliebiges Wertungsfeld gezogen worden sind. Das Spiel geht nun weiter mit dem linken Nachbarn des Spielers, der die Zwischenwertung ausgelöst hat.

SCHLUSSWERTUNG & SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald die erste Spielfigur das zweite Etappenziel Daidu erreicht. Es kommt zur Schlusswertung:

- Jeder Spieler, der mit seiner Figur ein Wertungsfeld der zweiten Etappe erreicht hat, erhält so viel Gold in Form von Kisten, wie der Wert des Feldes angibt.

Wer nun das meiste Gold besitzt, ist der Gewinner des Spiels. Herrscht Gleichstand unter mehreren Spielern, gewinnt von diesen derjenige, dessen Figur Daidu erreicht hat bzw. ihr am nächsten ist.

SPIELREGEL FÜR 2 SPIELER

Alle Regeln bleiben bestehen, mit folgenden Abweichungen.

Jeder Spieler besitzt zwei Farben und erhält die beiden entsprechenden Spielfiguren und Händlerkarten. Beginnend mit dem Startspieler, stellen die Spieler abwechselnd ihre Spielfiguren auf das jeweils nächste freie Feld des Spielplans. Die beiden Spieler sind abwechselnd am Zug. Ein Spieler darf in seinem Zug immer nur die Spielfigur einer Farbe bewegen. Er kann jedoch in jedem Zug neu entscheiden, welche seiner beiden Figuren er ziehen möchte. Am Ende zählt das gesamte Gold, das ein Spieler mit seinen beiden Figuren gesammelt hat.

Wer es noch strategischer möchte, sollte beim 2-er Spiel folgende Variante ausprobieren:

Ist ein Spieler am Zug, darf er in beliebiger Folge (auch mehrmals abwechselnd) beide Figuren bewegen. Trotzdem darf er wie sonst auch nur einmal während seines Zuges eine 1-er Kiste als Ballast abgeben. Alle anderen Regeln bleiben gleich.

Autor und Verlag danken den zahlreichen Testspielern, die zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben, insbesondere Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Ross Inglis, Martin I ligham, Kevin Jacklin und Chris Lawson.