

Dieses Kapital setzt sich aus dem Wert der Karten sowie dem Bargeld zusammen. Die Spieler dürfen sovieler gelbe Karten »Schmuck und wertvolle Steine« haben, wie sie möchten. Sie müssen jedoch mindestens eine Karte der anderen Farben, also grün, rot, blau und braun besitzen, aber auch nicht mehr als 2 Karten jeder Farbe.

Der Erste, der mit der erforderlichen Summe (1200, 1000 oder 800 Gulden) in Form von Waren, Bargeld, der »Goldenen Tafel des großen Khan« und den »Geheimnissen des Orient« nach Venedig zurückkehrt, ist der Gewinner.

Bezahlung von Schulden

Verfügt im Verlauf des Spiels ein Spieler nicht über das erforderliche Bargeld, muß er eine oder mehrere seiner Karten (Ware, »Goldene Tafel des Khan« oder »Geheimnisse des Orients«) an die Bank verkaufen, um seine Schulden begleichen zu können. Hat er weder Bargeld noch Karten, die er verkaufen könnte, muß er nach Venedig zurück, um dort wieder Geld zu holen. Mit weiteren 240 Gulden Startkapital kann er das Spiel dann wieder von vorn beginnen.

Spieltaktik:

Während des gesamten Spiels kann gehandelt werden, auch solange die Spieler mit einer Mission des großen Khan betraut sind. Man sollte so oft als möglich handeln, um schnell reich zu werden. Es ist jedoch ratsam, Karten mit niedrigem Wert zu behalten (30 Gulden), um das Lösegeld an Piraten und Banditen zahlen zu können sowie zum Handeln mit anderen Spielern.

Das abenteuerliche Leben des Marco Polo (1254—1324)

Marco Polo ist erst 17 Jahre alt, als er mit seinem Vater Nicolao und Onkel Matteo Polo die Reise nach Asien antritt. Die beiden hatten anlässlich einer früheren Reise das Vertrauen des Kubilai Khan, Herrscher der Tartaren, gewonnen, der sie mit einer Botschaft an den Papst betraut hatte. Der offizielle Zweck ihrer Reise besteht also darin, Kubilai Khan die Antwort des Papstes zu überbringen. Was die Kaufleute aber außerdem noch anzieht, sind die außergewöhnlichen Reichtümer, die man in Asien finden kann — kostbare Steine, Seide, Porzellan, Parfüm, seltene Gewürze und vieles mehr.

Die Reisenden müssen aber auch viele Gefahren überstehen: die Wüste, Unwetter, Kämpfe mit Banditen und Piraten. Nach vier Jahren erreichen sie endlich das Ziel ihrer Reise, Kanbalik. Kubilai Khan ist sehr angetan vom jungen Marco Polo, der so gut über die Abenteuer berichten kann, die er in den fremden Ländern erlebt hat. Kubilai Khan betraut Marco Polo mit mehreren Missionen und schickt ihn bis an die Grenzen seines Reiches — nach Tibet, China, Birma ...

Marco Polo lernt vier Sprachen und wird schließlich zum Gouverneur der Provinz Yang Tcheou Fu ernannt. Nach 17 Jahren im Dienst des großen Khan beschließen Marco, Nicolao und Matteo Polo, nach Venedig zurückzukehren.

Kubilai Khan will sie zuerst nicht gehen lassen. Schließlich läßt er sie jedoch reisen, stellt aber die Bedingung, daß die Reisenden die chinesische Prinzessin Gogotra zu ihrem künftigen Gemahl, Argoun, nach Persien begleiten.

Die Venezianer kaufen für ihr gesamtes Vermögen Perlen und kostbare Steine, die sie in ihre Kleider einnähen. Kubilai Khan schenkt ihnen zum Abschied »Die Goldene Tafel des großen Khan« — ein Empfehlungsschreiben, das ihnen Schutz vor Banditen und Piraten gewährleistet, solange sie sich im Reich des großen Khan befinden.

Nach 24 Jahren Abwesenheit kehren die Kaufleute schließlich nach Venedig zurück — dreckig und in Lumpen, aber mit einem unermeßlichen Reichtum an kostbaren Steinen, die sie in ihren Kleidern versteckt sicher nach Hause gebracht haben.

Dieser Reichtum und die schillernden Erzählungen Marco Polo's über die bestandenen Abenteuer versetzen ganz Venedig in Staunen. Marco wird nur noch »Messer Millionio« genannt:

Bei einer Schlacht gegen die Genuesen wird Marco Polo in Curzola gefangengenommen. Während seiner Gefangenschaft diktiert er seine Geschichte. So wurde uns eine detaillierte Beschreibung über das Asien des 13. Jahrhunderts überliefert — seine Schönheit, seine Reichtümer, Sitten und Gebräuche — und damit wurde widerlegt, was man bis zu diesem Zeitpunkt angenommen hatte: daß Asien nur eine von Kannibalen bevölkerte Wüste gewesen sei.

Marco Polo

T.Nr. 39357

MARCO POLO

Für 2 bis 4 Spieler.

Inhalt:	1 Spielplan
	4 Figuren
	2 Würfel: 1 weißer, 1 schwarzer
	56 Karten Handelsware, vier verschiedene Farben, von jeder Farbe:
	3 Karten im Wert von 80 Gulden
	4 Karten im Wert von 50 Gulden
	2 Karten im Wert von 30 Gulden
	5 Joker-Karten
	4 Karten »Geheimnisse des Orients«, Wert je 240 Gulden
	4 Karten »Goldene Tafel des Kubilai Khan«, Wert pro Karte 240 Gulden
	1980 Gulden, aufgeteilt in Karten zu 10, 20, 30 oder 50 Gulden
	1 Drehscheibe

Das Spiel

Die Kaufleute verlassen Venedig mit einem Stammkapital von 240 Gulden, um nach Khanbalik — der Hauptstadt des Reiches von Kubilai Khan — zu reisen.

Bei der Ankunft in Khanbalik machen die Reisenden dem Khan kostbare Geschenke: drei Karten »Handelsware« im Wert von je 80 Gulden, Kubilai Khan überreicht ihnen zum Dank eine »Goldene Tafel des großen Khan« und betraut sie mit einer Mission: sie sollen in eine bestimmte Stadt seines Reiches reisen.

Wenn sie diesen Auftrag ausgeführt haben, dürfen sie eines der »Geheimnisse des Orients« erfahren und nach Venedig zurückkehren.

Während ihrer Reise werden die Kaufleute immer wieder in Gefechte mit Seeräubern und Banditen verwickelt. Unterwegs versuchen sie, durch Handel mit anderen Kaufleuten ihren Reichtum zu vergrößern.

Gewonnen hat derjenige Spieler, der als Erster als »gemachter Mann« nach Venedig zurückkehrt, d.h. beladen mit Waren, Geld, den »Geheimnissen des Orients« und der »Goldenen Tafel des großen Khan«. Der Sieger darf sich »Messer Millionio« nennen.



Spielvorbereitung

Die Karten werden nach Farben sortiert und verdeckt in entsprechenden Stapeln auf den Tisch gelegt.

Jeder Spieler erhält eine Figur und stellt sie auf das Ausgangsfeld, Venedig. Außerdem wird ihm ein Startkapital von 240 Gulden zur Verfügung gestellt.

Ein Spieler wird zum Bankhalter bestimmt, der die Karten zu ihrem jeweiligen Wert verkauft bzw. kauft.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn, der jüngste Spieler darf beginnen.

Wie man spielt:

Die Figuren müssen auf den eingezeichneten Routen vorrücken, Haltepunkte sind die kleinen und großen Kreise sowie die Dreiecke.

- Die großen farbigen Kreise stellen eine Handelsniederlassung dar.
- Die Dreiecke kennzeichnen eine Hafenstadt.
- Einige Handelsniederlassungen (große Kreise) sind gleichzeitig auch Hafenstadt.

Die Spieler können auf ihrer Reise entweder den Landweg oder den Seeweg benutzen. Sie müssen sich jedoch vor Spielbeginn entscheiden, welche Route sie wählen. Dann dreht man nacheinander die Drehscheibe. Hat man den Seeweg gewählt, ist der äußere, blaue Rand entscheidend, für den Landweg gilt die Angabe auf den inneren, roten Feldern. In jeder Hafenstadt können die Spieler ihre Route ändern und die Reise dann auf dem anderen Weg (See oder Land) fortsetzen.

Die Figuren rücken jeweils um die Punktzahl vor, die die Drehscheibe anzeigt. Nur in einer Handelsniederlassung (große farbige Kreise) dürfen mehrere Figuren gleichzeitig halten, in den anderen Orten darf sich nur jeweils eine Figur aufhalten. Kommt man auf ein bereits besetztes Feld, muß eine Runde ausgesetzt werden.

Beispiel:

- Der Spieler möchte vom Seeweg auf den Landweg wechseln. Er muß in der nächsten Hafenstadt halten (auch wenn er um weitere Felder vorrücken könnte). Erst in der nächsten Runde darf er dann seinen Weg fortsetzen.
- Möchte der Spieler jedoch seine Route beibehalten, rückt er seine Figur entsprechend der gedrehten Punktzahl vor. Kann er auf einem Feld nicht halten, weil es bereits besetzt ist, muß er in dieser Runde aussetzen.

Kampf gegen Seeräuber und Banditen

Wenn die Drehscheibe das Feld »Piraten« bzw. »Banditen« anzeigt, muß der Spieler kämpfen. Er wirft dann die beiden Würfel. Ist die Punktzahl auf dem schwarzen Würfel höher, haben die Seeräuber oder Banditen gewonnen. Der Spieler muß dann eine seiner Karten »Handelsware« abgeben oder, wenn es ihm lieber ist, ein Lösegeld von 50 Gulden zahlen. Der entsprechende Betrag bzw. die Karte wird dann in dem Feld deponiert, das auf dem Spielplan dafür vorgesehen ist (»Piraten/Banditen«).

Zeigt der weiße Würfel jedoch eine höhere oder gleiche Punktzahl an wie der schwarze, hat der Spieler gewonnen. Er darf dann den Banditen ihre Beute abnehmen. (Falls das Feld für die Beute noch leer ist, erhält der Spieler natürlich nichts.)

Wie man handelt:

Nur in einer Handelsniederlassung (große farbige Kreise) kann man handeln, also kaufen und verkaufen.

a) Verkauf:

Man kann nur an die Bank verkaufen. Wenn ein Spieler eine Handelsniederlassung erreicht hat, kann er eine oder mehrere Karten, gleich welcher Farbe, verkaufen. Er zeigt die Karten dann den anderen Spielern und erhält vom Bankhalter den entsprechenden Wert der Karten in Gulden ausgezahlt. Der Bankhalter mischt die Karten dann wieder unter den Stapel der jeweiligen Farbe.

b) Kauf:

Der Spieler kann zwischen zwei Möglichkeiten wählen: entweder er kauft Karten vom Bankhalter oder er handelt mit anderen Kaufleuten. Er kann jedoch nicht beides zugleich tun.

Handel über die Bank

Die Farbe der jeweiligen Handelsniederlassung zeigt dem Spieler die Farbe der Karten (Ware), die er hier kaufen kann. Er zahlt 20 Gulden an die Bank und hebt eine Karte von entsprechenden Stapel ab. In jeder Handelsniederlassung hat der Spieler die Möglichkeit, ein, zwei oder maximal drei Karten »Handelsware« zu kaufen, er muß es jedoch nicht.

Joker-Karte:

Wenn der Spieler eine Joker-Karte abgehoben hat, zeigt er sie den anderen Spielern und tut, was auf dieser Karte angegeben ist.

Beispiel: »Sie stehen im Schutz des Fürsten und dürfen zwei weitere Karten abheben«. Danach wird die Joker-Karte sofort wieder unter den entsprechenden Stapel gemischt.

Handel mit anderen Spielern

Kommt ein Spieler in eine Handelsniederlassung, in der bereits ein oder mehrere Andere Halt gemacht haben, kann der neu dazugekommene Spieler mit einem Spieler seiner Wahl handeln. Er gibt dem von ihm gewählten Spieler 30 Gulden und zieht dann eine Karte aus dessen Besitz. Die Karten werden dazu verdeckt auf den Tisch gelegt. Dies gilt aber nur für die Karten »Handelsware«, die »Tafel des großen Khan« oder die »Geheimnisse des Orients« werden nicht gehandelt.

Man kann pro Handelsniederlassung nur mit einem anderen Spieler handeln und auch nur eine Karte kaufen.

Ankunft in Khanbalik

Ein Spieler darf nur nach Khanbalik einreisen, wenn er im Besitz von mindestens drei Karten »Handelsware« im Wert von je 80 Gulden ist. Diese Ware ist als Geschenk für Kubilai Khan bestimmt. Sobald ein Spieler in Khanbalik angekommen ist, zeigt er diese drei Karten den anderen Spielern und legt sie auf den Stapel der jeweiligen Farbe zurück. Kubilai Khan bedankt sich beim Kaufmann und überreicht ihm dafür eine »Goldene Tafel des großen Khan« im Wert von 240 Gulden. Die »Goldene Tafel des großen Khan« ist ein Empfehlungsschreiben, das den Spieler gegen Piraten und Banditen schützt.

Sie ist jedoch nur wirksam, solange der Spieler sich auf der Reise in die Stadt befindet, deren Name auf der Karte angegeben ist. Er reist in geheimer Mission und darf die Karte erst dann den anderen Spielern offen zeigen, wenn er an seinem Bestimmungsort angekommen ist. Dort erhält er dann eine Karte »Geheimnisse des Orients« im Wert von 240 Gulden. Auch die »Goldene Tafel des großen Khan« darf der Spieler behalten, sie schützt ihn nun jedoch nicht mehr. Seine Mission ist beendet und er darf zurück nach Venedig reisen.

Rückkehr nach Venedig

Die Spieler können nach Venedig zurückkehren, wenn sie über folgendes Kapital verfügen:

Bei 2 Spielern: 1200 Gulden

Bei 3 Spielern: 1000 Gulden

Bei 4 Spielern: 800 Gulden