

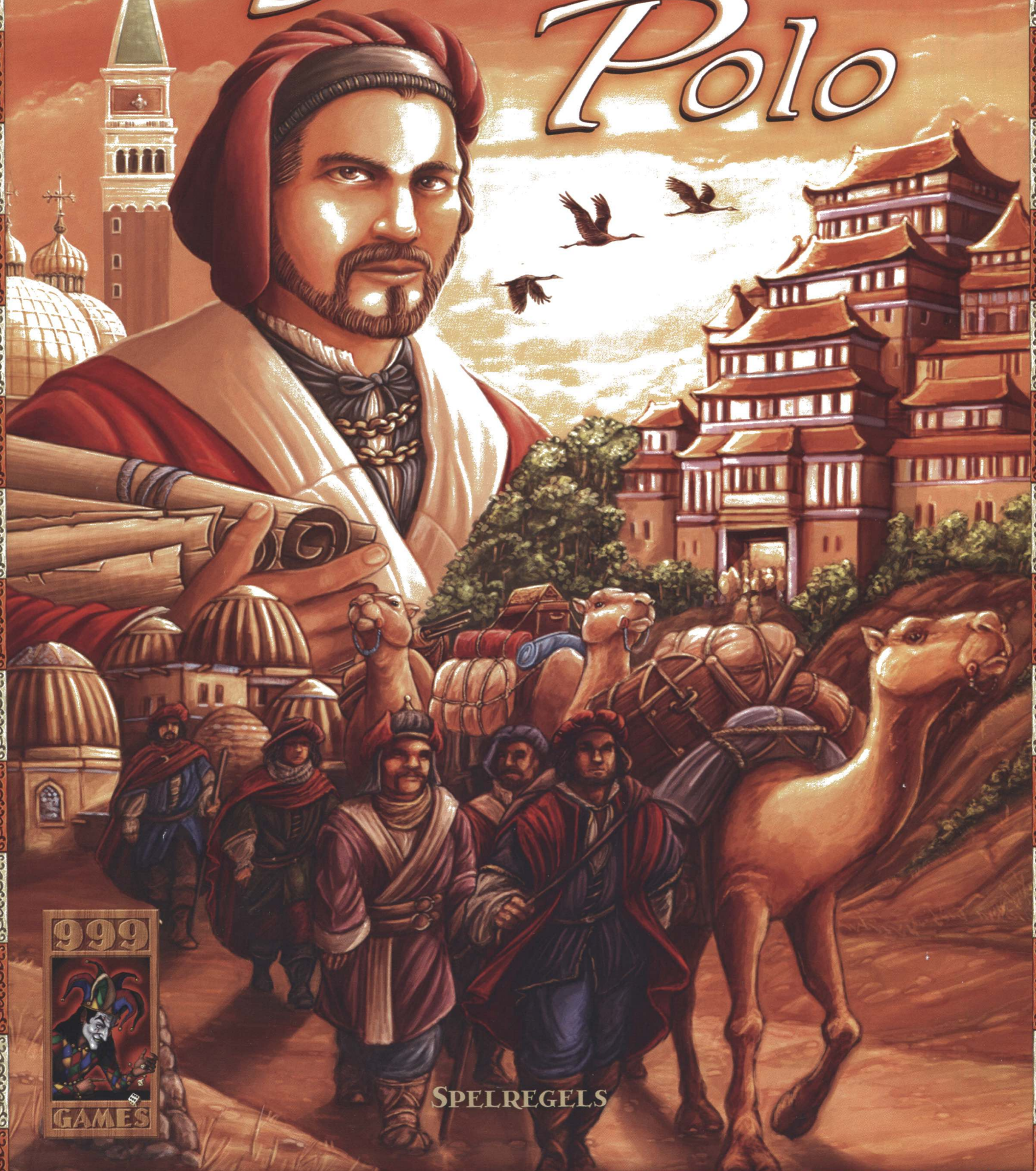
IN DE VOETSPOREN

Daniele Tascini
Simone Luciani

VAN



Marco Polo



SPELREGELS

SPEELMATERIAAL EN VOORBEREIDING

SPEELMATERIAAL

- 1 speelbord
- 4 spelertableaus
- 10 karakters
- 6 stadsbonustegels
- 26 dobbelstenen (5 per spelerskleur (blauw, geel, groen en rood), 5 zwarte en 1 witte)
- 40 munten (20x 1, 10x 5, 10x 10)
- 44 verschillende handelscontracten
- 31 stadskarten
- 18 doelkaarten
- 10 pakhuisbonussen
- 15 goudstaven (12 kleine en 3 grote)
- 15 zijdebalen (12 kleine en 3 grote)
- 15 zakken peper (12 kleine en 3 grote)
- 28 kamelen (21 kleine en 7 grote)
- 12 houten pionnen (3 per spelerskleur)
- 38 handelsposten (9 per spelerskleur, 2 zwarte)
- 4 kaarten "50/100 punten"
- 1 zandloperfiguur voor de startspeler
- 4 overzichtskarten
- 1 bijlage
- 1 samenvatting van de voorbereiding
- De spelregels

1 Leg het speelbord midden op tafel. Leg de kaarten "50/100 punten" naast veld 50 van het scorespoor.



SPEELMATERIAAL EN VOORBEREIDING



Op de volgende bladzijde beschrijven we het speel­materiaal dat de spelers ontvangen en hoe ze dit voor zich leggen.

12. De speler die als laatste een wereldreis heeft onder­nomen, wordt startspeler en neemt de zandloperfiguur (in het vervolg van deze spelregels noemen we deze eenvoudigweg "zandloper").



11. Leg de 5 zwarte dobbel­stenen op het veld met het zwarte dobbelsteensymbool. Het is niet van belang welke ogen boven liggen.



10. Sommige karakters krijgen extra speel­materiaal. Doe de 2 zwarte handels­posten, de witte dobbelsteen en 1 pion per spelers­kleur terug in de doos. Neem deze er uitsluitend uit als het betreffende karakter meedoet (zie bijlage).

2. Schud de **18 doelkaarten** en leg deze als gedekte stapel naast het speelbord.



voorkant



3. Leg het **geld** (40 munten met de waarden 1, 5 en 10) als algemene voorraad naast het speelbord.



4. Leg de **goederen** (goud, peper en zijde) en de **kamelen** als algemene voorraad naast het speelbord. De grotere exemplaren staan voor 3 kleine speelstukken van dezelfde soort. Goederen en kamelen zouden onbeperkt beschikbaar moeten zijn. Gebruik in het zeldzame geval dat er toch te weinig in voorraad is tijdelijk vervangende middelen.



goud



peper



zijde



kamelen

5. Leg elk van de **6 stadsbonustegels** op de kleine stad met de corresponderende letter.



6. Schud de **10 pakhuisbonussen** gedekt. Leg op elk van de grote steden 1 open pakhuisbonus. Doe de resterende 3 terug in de doos.



achterkant



8. Leg de **6 starthandelscontracten** even opzij (zie blz. 4).

Schud alle resterende handelscontracten en vorm 5 gedekte stapels van 6. Neem één van deze stapels en leg op elk van de 6 daarvoor bedoelde velden op het speelbord 1 open handelscontract. Leg de resterende 4 stapels naast het speelbord. Leg de 8 overige handelscontracten als speciale gedekte stapel, met enige afstand tot de andere 4 stapels, ook naast het speelbord.

starthandelscontracten



speciale stapel



9. Leg de **10 karakters** open naast het speelbord.



achterkant



VOORBEREIDING - SPELERS

1. Iedere speler kiest een kleur. Hij neemt het **spelertableau** in zijn kleur en legt het voor zich neer.

2. Iedere speler neemt de **5 dobbelstenen** in zijn kleur en legt deze op het daarvoorbedeelde veld rechtsboven op zijn tableau.

3. Iedere speler neemt de **9 handelsposten** in zijn kleur. Hij zet deze op de daarvoorbedeelde velden bovenaan zijn tableau.



4. Schud de eerder opzijgelegde **6 starthandelscontracten**. Iedere speler trekt er 1 en legt het open op één van zijn velden voor actieve handelscontracten. Doe de overige starthandelscontracten terug in de doos.

7. Iedere speler krijgt 2 pionnen in zijn kleur en zet deze op het speelbord: één op veld 50 van het scorespoor en één op Venezia.

8. Iedere speler trekt 2 doelkaarten van de stapel. Hij bekijkt deze en houdt ze geheim voor de andere spelers. In een spel voor gevorderden kiezen de spelers zelf hun doelkaarten, zie blz. 15. In de bijlage bevindt zich een overzicht van de doelkaarten.

9. Iedere speler neemt een overzichtskaart.

5. Iedere speler ontvangt 2 kamelen en legt deze op zijn corresponderende bewaarplaats. De startspeler ontvangt 7 geld, de tweede speler (met de klok mee) 8 geld, de derde speler 9 geld en de vierde speler 10 geld uit de voorraad. Iedere speler legt zijn geld naast zijn tableau.

6. Gebruik in het eerste spel de volgende 4 karakters:

De startspeler neemt "Raschid ad-Din Sinan".

De tweede speler (met de klok mee) neemt "Matteo Polo".

De derde speler neemt "Berke Khan".

De vierde speler neemt "Mercator ex Tabriz" (**let op:** hiervan zijn er 3; neem het exemplaar met dit symbool).

In een spel voor gevorderden kiezen de spelers zelf een karakter, zie blz. 15. In de bijlage bevindt zich een overzicht van alle karakters en hun eigenschappen.



VOORBEREIDING - SPELERS

KORT SPELOVERZICHT

Vanwege de complexiteit van dit spel geven we eerst een globaal overzicht van het spelverloop. Pas daarna gaan we stap voor stap op de gedetailleerde mogelijkheden en uitzonderingsgevallen in. Dus geen paniek als iets niet helemaal duidelijk is ... dat komt dan later. Ook Marco vertelde niet alles op 1 bladzijde.

INLEIDING

De spelers zijn karakters die met Marco Polo hebben gereisd. Iedere speler probeert met het vervullen van handelscontracten en het bezoeken van lucratieve steden punten te verzamelen. Een vervuld handelscontract levert naast punten ook andere voordelen op. In bezochte steden kan een speler de bijbehorende privileges gebruiken. Hij kan zich daarnaast richten op zijn doelen voor de eindtelling.

Het spel verloopt met de klok mee. Elke ronde zijn de spelers meermaals aan de beurt. Ze beginnen met het werpen van hun dobbelstenen, waarbij ze deze om beurten op de actievelden op het speelbord zetten. Een ronde eindigt als de spelers geen dobbelstenen meer hebben. Het spel bestaat uit **5 van deze rondes** en eindigt met een **eindtelling**.

Op blz. 15 en 16 bevindt zich een samenvatting van het verloop van het spel. We starten nu met het uitvoeren van een beurt en vervolgen dan met de acties.

KORT SPELOVERZICHT

EEN BEURT UITVOEREN

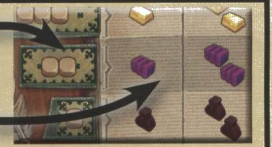
Om zijn beurt uit te voeren, moet de speler ten minste 1 dobbelsteen van zijn tableau nemen en op een actieveld naar keuze zetten. Hij mag de dobbelste(n)en op een vrij of een bezet actieveld zetten. Daarna voert hij **direct** de bijbehorende actie uit.

Voor of **na** zijn actie **mag** de speler 1 of meer extra acties doen. Deze zijn altijd vrijwillig (zie blz. 12 en 13). Op de overzichtskaart bevindt zich een overzicht van de extra acties.

De speler die aan de beurt is, **moet** in zijn beurt 1 actie (niet meer!) uitvoeren, zolang hij nog dobbelstenen heeft. Heeft hij geen dobbelstenen meer, dan past hij na zijn beurt automatisch. Hij komt deze ronde niet meer aan de beurt. Daarna voert met de klok mee de volgende speler zijn beurt uit, enzovoort. Dit gaat door totdat alle spelers hebben gepast. Daarmee is de ronde afgelopen.

benodigde aantal
dobbelstenen

bijbehorende actie



beschikbare
extra acties op de
overzichtskaarten



EEN BEURT UITVOEREN

HET SPEELBORD – De afzonderlijke categorieën en de daarmee verbonden acties

Er zijn **6 actiecategorieën**: 5 geld nemen, naar de markt, de gunst van Khan, handelscontracten nemen, reizen en stadskartenacties.

5 GELD NEMEN
vanaf blz. 6

**NAAR DE
MARKT** vanaf blz. 6-7

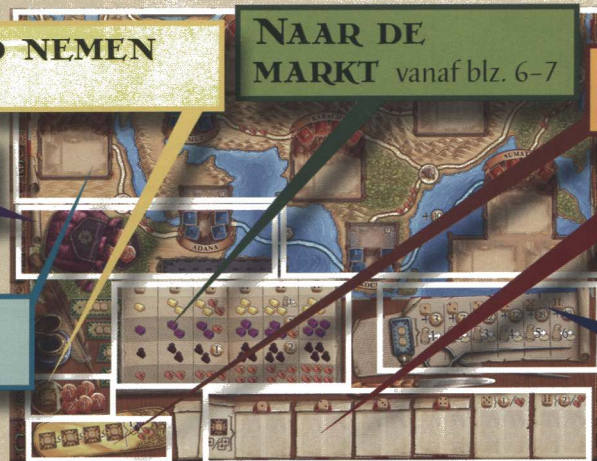
**DE GUNST VAN
KHAN** vanaf blz. 7

EXTRA ACTIES
vanaf blz. 12-13

**HANDELS-
CONTRACTEN
NEMEN** vanaf blz. 8

**STADSKARTEN-
ACTIES** vanaf blz. 11

REIZEN
vanaf blz. 9-11



De 5 **extra acties** zijn: 1 handelscontract vervullen, 3 geld nemen, 1 dobbelsteen opnieuw werpen, 1 dobbelsteen verhogen of verlagen, 1 zwarte dobbelsteen nemen.

HET SPEELBORD

DE ACTIES - Algemeen

Een speler moet zich bij het uitvoeren van een actie aan de volgende spelregels houden:

- * Hij mag uitsluitend zijn eigen dobbelstenen zetten, nooit die van andere spelers.
- * Hij moet zoveel dobbelstenen op het actieveld zetten als erop zijn afgebeeld.
- * Hij mag zijn dobbelstenen op bezette en vrije actievelden zetten (**uitzondering: Stadskaartenacties**, zie blz. 11). We nemen in de nu volgende verduidelijkingen steeds aan dat het actieveld vrij is.
- * Is een actieveld bezet, dan moet de speler geld betalen om het actieveld te mogen gebruiken, zie blz. 13 en 14.
- * Elk actieveld mag niet meer dan eenmaal door dezelfde spelerskleur (blauw, geel, rood, groen) worden gebruikt, zie blz. 14.
- * Nadat de speler zijn dobbelste(e)n(en) op een actieveld heeft gezet, voert hij **direct** de bijbehorende actie uit.
- * De dobbelstenen geven aan hoe vaak een actie **mag** worden uitgevoerd of wat de actie de speler oplevert (**uitzondering: 5 geld nemen**, zie verderop). Daarbij is altijd de dobbelsteen met de **minste** ogen doorslaggevend.
- * Een speler mag er altijd voor kiezen om een actie minder vaak dan toegestaan uit te voeren of minder dan toegestaan te ontvangen. Hij moet een actie echter ten minste eenmaal gebruiken.



DE ACTIES

Hoe verloopt een actie?

1. De speler zet zijn dobbelste(e)n(en).
2. Hij betaalt eventueel voor het op een bezet veld zetten (blz. 13-14).
3. Hij voert de actie uit.



5 GELD NEMEN

Een speler moet **1 dobbelsteen** op het actieveld "5 geld nemen" zetten. Het **aantal ogen** op de dobbelsteen is **niet van belang**. De speler krijgt altijd **5 geld**. Is het veld bezet, dan moet de speler de kosten voor het zetten (blz. 13) betalen **voordat** hij het veld gebruikt.

Voorbeeld:

Geel zet 1 dobbelsteen (een 3) op het actieveld "5 geld nemen". Hij neemt 5 geld uit de algemene voorraad.



5 GELD NEMEN

NAAR DE MARKT

De spelers hebben goederen vooral nodig om handelscontracten te vervullen. Daarnaast kunnen ze via bepaalde stadskaarten (die in grote steden liggen, zie blz. 11) goederen in geld, kamelen of punten omzetten. Ook bij de eindtelling kunnen goederen punten opbrengen.

Verloop van de actie:

1. De speler zet zijn dobbelste(e)n(en).
2. De speler bepaalt welke goederen hij krijgt.
3. De speler neemt zijn goederen en legt deze voor zich neer.

De speler zet zijn dobbelste(e)n(en).

De speler moet het op het actieveld aangegeven aantal dobbelstenen zetten.

Voorbeeld: **Blauw** zet 2 dobbelstenen (een

1 4 en een 5) op het actieveld "zijde".



De speler bepaalt welke goederen hij krijgt.

In de tabel rechts naast de actievelden kan een speler aflezen hoeveel en welke goederen hij mag nemen. Daarbij geldt uitsluitend de dobbelsteen met het **minste** aantal ogen.

2 De dobbelsteen van **Blauw** met het minste aantal ogen toont er 4, Hij mag 3 zijde uit de voorraad nemen.



NAAR DE MARKT

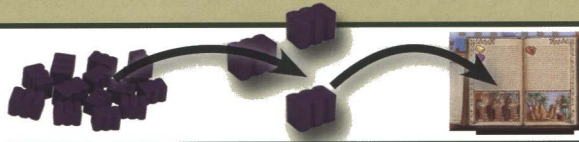
NAAR DE MARKT

De speler neemt zijn goederen en legt deze voor zich neer.

De speler neemt goederen uit de algemene voorraad en legt deze op zijn **bewaarplaats voor goederen** op zijn tableau.

3

Blauw neemt 3 zijde uit de algemene voorraad en legt deze op zijn bewaarplaats.



De speler mag ervoor kiezen om de goederen te nemen die op een **lager** veld in de tabel zijn afgebeeld.
Opmerking: dit heeft uitsluitend zin als een speler daardoor ook andere zaken ontvangt.

Voorbeeld: **Rood** zet 1 dobbelsteen (een 4) op het actievelde "peper". Hij mag daardoor 3 peper uit de voorraad nemen. Hij mag ook een lager veld kiezen en 2 peper en 1 geld nemen.



NAAR DE MARKT

KAMELEN

Een speler heeft kamelen nodig om handelscontracten te vervullen, over bepaalde routes te reizen, sommige stadskaarten te gebruiken of extra acties te doen.

De speler kan op dezelfde manier aan kamelen komen als hij aan goederen komt:

Hij zet **1 dobbelsteen** op het actievelde "kamelen".

Hij neemt zoveel kamelen uit de algemene voorraad als in de tabel onder het aantal ogen van de gebruikte dobbelsteen zijn aangegeven. Hij legt de kamelen op de **bewaarplaats voor kamelen** op zijn tableau.

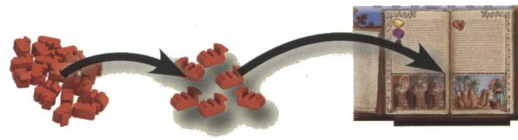
Voorbeeld:

1



Groen zet een 6 op het actievelde "kamelen". Hij mag dus 6 kamelen nemen.

2



Groen neemt 6 kamelen uit de algemene voorraad en legt deze op zijn bewaarplaats.

KAMELEN

DE GUNST VAN KHAN

De speler moet **1 dobbelsteen** op het actievelde "de gunst van Khan" zetten om **1 product naar keuze** en **2 kamelen** uit de algemene voorraad te nemen en deze op zijn bewaarplaatsen te leggen.



BIJZONDERHEDEN

De eerste speler die dit actievelde kiest, zet zijn dobbelsteen op het meest linkse veld. De volgende speler die deze actie wil uitvoeren, moet zijn dobbelsteen op het volgende veld zetten. Deze dobbelsteen moet een **gelijk of hoger** aantal ogen tonen dan de dobbelsteen ervoor. Ook hij krijgt dan 1 product naar keuze en 2 kamelen uit de algemene voorraad. Hetzelfde geldt voor volgende spelers die deze actie willen uitvoeren.



Voorbeeld: **Groen** zet een 3 op het eerste veld van de actie "de gunst van Khan". Hij neemt 1 product (1 goud) en 2 kamelen uit de voorraad.

1



2 Rood moet **ten minste een 3** zetten om het actievelde te mogen gebruiken. Hij zet een 4 en neemt 1 product (1 goud) en 2 kamelen uit de voorraad.

2



Belangrijk: op dit actievelde is plaats voor ten hoogste 4 dobbelstenen per ronde. Daarna kan deze actie niet meer worden gekozen.

DE GUNST VAN KHAN

HANDELSCONTRACTEN

De speler moet **1 dobbelsteen** op het actiefeld "handelscontracten" zetten om 1 of 2 handelscontracten te mogen nemen. Hij legt deze direct op zijn velden voor actieve handelscontracten op zijn tableau. De speler mag kiezen uit de handelscontracten die onder of links van het veld met de afbeelding van de gebruikte dobbelsteen liggen.

1



Blauw zet 1 dobbelsteen (een 3) op het actiefeld "handelscontracten".

2



Blauw neemt 1 of 2 handelscontracten en legt deze op zijn tableau.

3



Kiest de speler het handelscontract onder de 5, dan neemt hij daarnaast 1 geld of 1 kameel uit de algemene voorraad. Kiest hij het handelscontract onder de 6, dan neemt hij daarnaast 2 geld of 2 kamelen.

Voorbeeld:

1



Groen zet een 6 op het actiefeld "handelscontracten".

2




Groen neemt de handelscontracten onder 2 en 6. Voor het contract onder de 6 neemt hij ook 2 kamelen. Hij had ook de handelscontracten onder 5 en 6 mogen nemen.

Aanvullende spelregels met betrekking tot handelscontracten

- * Schuif **nadat** de speler **al** zijn handelscontracten (1 of 2) heeft genomen de handelscontracten die nog op het speelbord liggen zover mogelijk naar links zodat uitsluitend de meest rechtse velden vrij blijven.

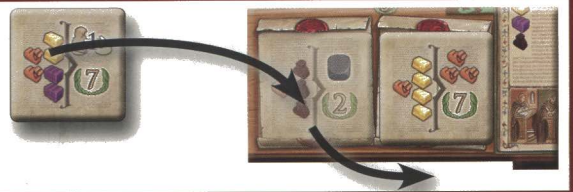
Schuif de handelscontracten op het speelbord naar links, nadat een speler zijn handelscontract(en) heeft genomen.



- * Liggen er tijdens een ronde geen handelscontracten meer op het actiefeld, leg dan direct de bovenste 2 handelscontracten van de speciale stapel open op de velden onder 1 en 2.
- * Op een spelertableau is plaats voor 2 actieve handelscontracten. Neemt een speler nieuwe handelscontracten, dan moet hij daar plaats voor hebben of maken. Heeft hij onvoldoende vrije velden tot zijn beschikking, dan moet hij "oude" handelscontracten zonder compensatie gedekt onderaan de speciale stapel doen. Doet een speler een starthandelscontract  weg, dan verwijdert hij het uit het spel.

Voorbeeld:

Groen neemt 1 handelscontract van het actiefeld. Hij heeft er op zijn tableau geen vrije plaats voor. Hij doet daarom 1 "oud" handelscontract gedekt onder de speciale stapel. Hij legt het nieuwe op de nu vrijgekomen plaats op zijn tableau.



OPMERKINGEN

- * Een speler mag handelscontracten die hij van het actiefeld neemt niet direct onder de speciale stapel schuiven. Zo'n handelscontract moet hij eerst op zijn tableau leggen.
- * Zolang een handelscontract op een veld voor actieve handelscontracten ligt, levert het niets op. Een speler moet het handelscontract vervullen om er iets voor te krijgen, zie blz. 13 en de overzichtskaarten.

REIZEN

De speler moet 2 **dobbelstenen** op het actieveld "reizen" zetten om zijn pion op de **landkaart** te mogen verplaatsen. Een verplaatsing van een locatie (oase of stad) via een op de landkaart aanwezige route naar de eerstvolgende locatie noemen we **1 stap**.

Voorbeeld:

Rood moet 2 dobbelstenen op dit actieveld zetten. Daarna mag hij, afhankelijk van de gebruikte dobbelstenen, zijn pion op de landkaart verplaatsen.



Verloop van deze actie

De speler handelt de volgende punten in de aangegeven volgorde af:

1. Hij zet zijn dobbelstenen.
2. Hij betaalt zijn reiskosten.
3. Hij betaalt eventuele extra kosten.
4. Hij verplaatst zijn pion en zet meestal een handelspost.

De speler zet zijn dobbelstenen.

Hij mag ten hoogste zoveel stappen op de landkaart doen als het aantal ogen op zijn laagste gezette dobbelsteen

Let op: de speler mag minder dan het toegestane aantal stappen doen, maar hij moet er ten minste 1 doen.

Voorbeeld: **Rood** zet 2 dobbelstenen (een 2 en een 4) op dit actieveld. Hij mag ten hoogste 2 stappen met zijn pion doen, omdat zijn laagste dobbelsteen een 2 toont.



De speler betaalt zijn reiskosten.

Voor elk aantal stappen geeft het actieveld de kosten ervan aan. De speler **moet** dus altijd voor reizen betalen. Hij betaalt uitsluitend voor de stappen die hij **werkelijk** doet. Hij legt het betaalde geld in de algemene voorraad.

2 **Rood** wil 2 stappen doen. Dat kost hem **7 geld**. Hij legt het geld in de algemene voorraad.



De speler betaalt eventuele extra kosten.

Het komt regelmatig voor dat op of bij een route tussen 2 locaties een aantal kamelen of een geldbedrag is aangegeven. In dat geval moet de speler **naast** de kosten van de stappen ook de afgebeelde kamelen of het geldbedrag afgeven.



of



Om deze weg te gebruiken, moet de speler 2 kamelen extra van zijn tableau in de algemene voorraad leggen.

Om deze route te gebruiken, moet de speler 7 geld extra aan de algemene voorraad betalen.

De speler verplaatst zijn pion en zet (meestal) een handelspost.

De speler verplaatst zijn pion altijd van locatie naar locatie via de op het speelbord aangegeven wegen en routes. Een pion staat daardoor altijd in een **oase**, een **kleine stad** of een **grote stad**. Hij mag **nooit** op een weg of route tussen 2 locaties staan.

REIZEN

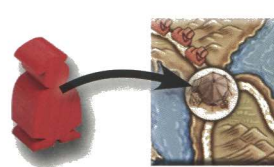
Voorbeeld: Rood verplaatst zijn pion...
...naar een **grote stad**



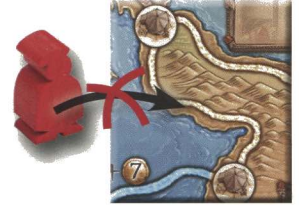
of
...naar een **kleine stad**



of
...naar een **oase**



Een pion mag **nooit**
tussen 2 locaties staan.



- * Eindigt de pion van een speler zijn "reis" in een **grote stad**, dan **moet** de speler daar een handelspost van zijn tableau zetten. Vanaf zijn volgende beurt mag hij de bijbehorende stadskaat met een dobbelsteen gebruiken (zie blz. 11). Laat de stadskaat op de grote stad liggen.

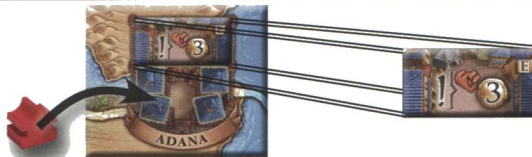
Voorbeeld: Rood zet een
handelspost in de
grote stad.



Rood mag deze stadskaat
vanaf zijn volgende beurt met
een dobbelsteen gebruiken
(zie blz. 11).

- * Eindigt de pion van een speler zijn "reis" in een **kleine stad**, dan **moet** de speler daar een handelspost van zijn tableau zetten. Hij ontvangt direct de daar aangegeven bonus (zie de bijlage). Laat de stadsbonusstegel op de kleine stad liggen. Deze bonus wordt aan het begin van elke ronde opnieuw uitgekeerd (zie blz. 16).

Voorbeeld: Rood zet één van
zijn handelsposten
in de kleine stad.



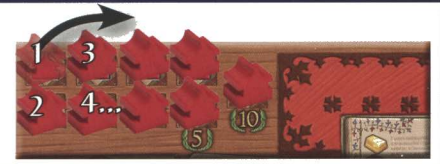
Rood ontvangt direct
de bonus. Hier bestaat
deze uit: 1 kameel
en 3 geld.



- * Eindigt de pion van een speler zijn "reis" in een **oase**, dan gebeurt er niets.
Opmerking: oasen zorgen uitsluitend voor oponthoud.

Aanvullende spelregels met betrekking tot reizen

- * Als hij een handelspost mag zetten, neemt de speler deze altijd van links en van boven naar beneden van zijn tableau.
- * Zet de speler zijn 8^e handelspost op het speelbord, dan ontvangt hij direct 5 punten (5), die hij op het scorespoor verwerkt. Zet hij zijn 9^e handelspost op het speelbord, dan ontvangt hij direct nog eens 10 punten (10).
- * Eindigt de pion van een speler zijn "reis" in Bejing, dan moet de speler er zoals gebruikelijk 1 handelspost zetten. Hij zet deze op het vrije veld met de meeste punten. Deze punten krijgt hij aan **het einde van het spel**, zie blz. 14.
- * Een speler mag locaties vaker bezoeken of passeren. Hij mag echter niet meer dan 1 handelspost per stad hebben.
- * De actie "reizen" bepaalt wie er in de volgende ronde startspeler wordt.



Pakhuisbonus

Uitsluitend de speler die in een **grote stad** als **eerste** een handelspost zet, ontvangt de bijbehorende pakhuisbonus. Hij neemt de erop aangegeven zaken uit de algemene voorraad en legt de pakhuisbonusstegel dan in de doos.



REIZEN

BIJZONDERHEDEN

- * De spelers starten het spel in Venezia. Het is mogelijk dat een speler Venezia later in het spel nogmaals aandoet. Hij mag **daar geen handelspost** zetten.
- * Staan alle handelsposten van een speler op het speelbord en moet hij er nog één zetten, dan moet hij een eigen handelspost naar keuze van het speelbord nemen en naar de nieuwe locatie verplaatsen.



Voorbeeld van een actie "reizen":



Geel zet 2 dobbelstenen (een 3 en een 5) op het actieveld.



Geel wil 3 stappen met zijn pion doen. Hij moet dus 12 geld betalen. Hij legt het geld in de voorraad.



Geel wil van Samarcanda via een oase en Kashgar naar Lan-Zhou reizen. Hij moet daar 8 kamelen extra voor betalen. Deze legt hij in de voorraad.



Geel verplaatst zijn pion 3 stappen. Hij zet 1 handelspost in Lan-Zhou, omdat zijn reis daar eindigt.

REIZEN

STADSKAARTEN

Op elke grote stad op het speelbord liggen 1 of meer stadskarten. Om een stadskart te mogen gebruiken, moet de speler een handelspost in de betreffende grote stad hebben. Als hij aan de beurt is, mag hij **1 dobbelsteen** op het actieveld van een stadskart zetten om de actie uit te voeren. Zie de bijlage voor een overzicht van de gebruikte symbolen.

Geel heeft 1 handelspost in Alexandria.

- ♦ Hij mag een dobbelsteen op de kaart zetten en de aangegeven actie uitvoeren.



Plaats voor 1 dobbelsteen. Ligt er een dobbelsteen op dit veld, dan kan het deze ronde niet meer worden gebruikt!



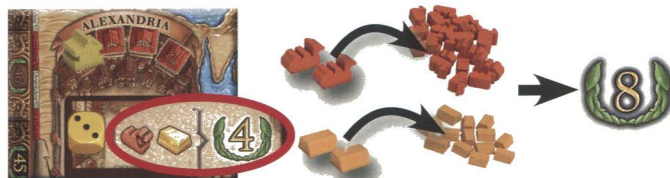
Dit is de bonus die de speler hier krijgt.

Dit moet de speler betalen of dit zijn de voorwaarden die hij moet vervullen.

Belangrijk: het aantal ogen op de gebruikte dobbelsteen geeft (meestal) aan **hoe vaak** de betreffende actie mag worden uitgevoerd. **Let op:** een stadskart kan per ronde niet meer dan **eenmaal** worden gebruikt. Ligt er dus een dobbelsteen op een stadskart, dan kan deze actie deze ronde door niemand meer worden uitgevoerd.

Voorbeeld:

Geel heeft 1 dobbelsteen (een 3) op de stadskart gezet. Omdat deze een 3 toont, mag hij de actie ten hoogste 3 keer uitvoeren.



Geel legt 2 goud en 2 kamelen terug in de voorraad en ontvangt daar 8 (2 x 4) punten voor.

STADSKAARTEN

EXTRA ACTIES – Deze zijn altijd vrijwillig.

Een speler mag in zijn beurt vóór en/of na zijn actie 1 of meer extra acties uitvoeren.

Er zijn 5 mogelijke extra acties:

1. Handelscontract vervullen
2. 3 geld nemen
3. Dobbelsteen opnieuw werpen
4. Dobbelsteenworp verhogen of verlagen
5. Zwarte dobbelsteen nemen



overzichtskartaal

Handelscontract vervullen

De linkerkant van een handelscontract toont de benodigde goederen en kamelen. De rechterkant laat de beloning voor het betreffende contract zien. Zie de bijlage voor een overzicht van de gebruikte symbolen.



- * Een speler mag uitsluitend handelscontracten vervullen die op de velden voor actieve handelscontracten op zijn tableau liggen.
- * Om een handelscontract te vervullen, moet de speler alle benodigde goederen en kamelen op zijn bewaarplaatsen hebben. Hij geeft **alle** aan de linkerkant van het handelscontract aangegeven goederen en kamelen af (aan de algemene voorraad).
- * Hij ontvangt alle aan de rechterkant van het handelscontract aangegeven zaken. Deze bestaan altijd uit punten en een andere beloning. Zie de bijlage voor een overzicht van de gebruikte symbolen.
- * Daarna legt de speler het vervulde handelscontract gedekt op het veld voor vervulde handelscontracten, rechts op zijn tableau.

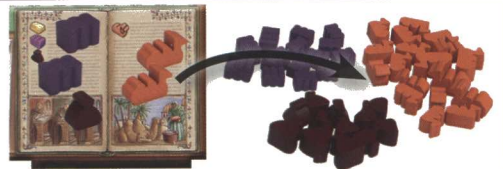
Voorbeeld:

1



Groen wil dit handelscontract vervullen. Het ligt open op zijn tableau.

2



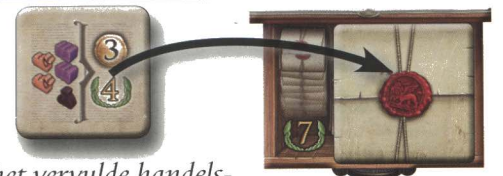
Groen geeft 2 kamelen, 2 zijde en 1 peper af.

3



Groen vervult daarmee dit handelscontract. Hij krijgt 3 geld en 4 punten.

4



Groen legt het vervulde handelscontract gedekt op zijn veld voor vervulde handelscontracten.

3 geld nemen

De speler zet 1 **dobbelsteen** op de geldbuidel op het speelbord om 3 **geld** uit de algemene voorraad te nemen.

Verder geldt:

- * Een speler hoeft **geen extra kosten** te betalen als er al dobbelstenen op dit veld liggen.
- * Het aantal ogen op de gebruikte dobbelsteen is niet van belang. De speler krijgt altijd 3 **geld**.
- * Een speler mag deze actie meermaals per ronde kiezen, ook met dobbelstenen van zijn eigen kleur.

Voorbeeld:

1



Groen zet een dobbelsteen (een 2) op de geldbuidel.

2



Groen neemt 3 geld uit de algemene voorraad.

EXTRA ACTIES – Deze zijn altijd vrijwillig.

1 dobbelsteen opnieuw werpen

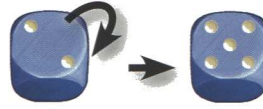
De speler mag 1 kameel betalen om één van zijn dobbelstenen opnieuw te werpen.

Voorbeeld:

1



2



Blauw geeft 1 kameel af om één van zijn dobbelstenen opnieuw te werpen. **Blauw** dobbelt nu een 5 (in plaats van een 2).

1 dobbelsteenworp verhogen of verlagen

De speler mag 2 kamelen afgeven om één van zijn dobbelstenen zo te draaien dat het aantal ogen ervan 1 hoger of 1 lager wordt. **Let op:** de speler mag zijn dobbelsteen **niet** van 1 naar 6 draaien of andersom.

Voorbeeld:

1



2



Geel geeft 2 kamelen af om één van zijn dobbelsteenworpen met 1 te verhogen of te verlagen.

Geel draait zijn dobbelsteen van 2 naar 3.

1 zwarte dobbelsteen kopen

De speler mag 3 kamelen afgeven om 1 zwarte dobbelsteen uit de voorraad op het speelbord te nemen. Hij dobbelt direct en legt de dobbelsteen bij de andere dobbelstenen op zijn tableau.

Voorbeeld:

1



2



Rood legt 3 kamelen in de algemene voorraad.

Rood neemt 1 zwarte dobbelsteen, werpt deze en legt hem op zijn tableau.

Opmerking: aan het einde van een ronde leggen de spelers alle zwarte dobbelstenen weer op het daarvoorbedoelde veld op het speelbord. In de volgende ronde kunnen de spelers deze opnieuw kopen of verdienen.

Let op: een speler mag per eigen beurt niet meer dan 1 zwarte dobbelsteen kopen.

Aanvullende spelregels met betrekking tot extra acties

* Een speler mag elke extra actie in zijn beurt meermaals doen (**uitzondering:** 1 zwarte dobbelsteen kopen).

Voorbeeld: Een speler mag in zijn beurt eerst 1 zwarte dobbelsteen kopen (3 kamelen), deze tweemaal opnieuw werpen (2 kamelen) en een andere dobbelsteen met 1 oog verhogen (2 kamelen). Hij geeft dan 7 kamelen af.

* Een speler mag **tijdens** zijn actie **geen** extra acties uitvoeren. Hij mag deze **uitsluitend vóór of na** zijn actie doen.

* Een speler mag met behulp van extra acties ook het aantal ogen van eigen zwarte en/of witte dobbelstenen veranderen.

BIJZONDERHEDEN

Een bezet actieveld gebruiken

* Een speler die een bezet actieveld wil gebruiken, betaalt zoveel geld als het aantal ogen op zijn laagste dobbelsteen aan de algemene voorraad. Het aantal dobbelstenen (en het aantal ogen erop) dat al op het actieveld ligt, is daarbij niet van belang. **Na betaling** mag de speler de actie zoals gebruikelijk uitvoeren.

Voorbeeld:

1



2



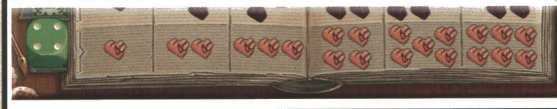
Er liggen al 2 dobbelstenen van **Blauw** op het actieveld "zijde". **Rood** wil ook zijde inslaan. Hij zet 2 dobbelstenen (een 4 en een 5) op het actieveld.

Rood betaalt 4 geld (het aantal ogen op zijn laagste dobbelsteen). Hij neemt 3 zijde en legt dit op zijn bewaarplaats.

BIJZONDERHEDEN

- * De speler zet zijn dobbelstenen op de al op het actieveld liggende dobbelstenen. Zo is goed te zien wie de actie als laatste heeft uitgevoerd. Mocht een stapel te hoog worden, dan kunnen de spelers de dobbelstenen ook naast elkaar leggen.
- * Een actie mag **niet meer dan eenmaal per ronde** met dobbelstenen van dezelfde **spelerskleur** (blauw, geel, groen of rood) worden uitgevoerd. Zwart en wit gelden niet als spelerskleuren. Daarmee zou een speler dus alsnog een actie kunnen uitvoeren die hij eerder met zijn spelerskleur heeft gedaan.
- * Een speler mag zwarte en/of witte dobbelstenen met eigen dobbelstenen combineren. Hij moet er echter rekening mee houden dat zo'n combinatie als een actie met zijn spelerskleur geldt en dus niet mogelijk is als hij de betreffende actie eerder al met dobbelstenen van zijn kleur heeft gedaan.

Voorbeeld:



Groen heeft al kamelen genomen. Hij mag deze ronde geen groene dobbelstenen meer op dit actieveld zetten. Hij heeft echter nog een zwarte dobbelsteen. Deze mag hij wel voor de aanschaf van extra kamelen gebruiken.



Let op: er mag een onbeperkt aantal zwarte en witte dobbelstenen op een actieveld liggen.

Compensatie bij lage dobbelsteenworpen

Werpt een speler aan het begin van een ronde met al zijn dobbelstenen totaal minder dan 15 ogen, dan ontvangt hij compensatie in de vorm van geld en kamelen. Voor elk oog dat hij minder dan 15 heeft gegooid, ontvangt hij naar keuze 1 kameel of 1 geld (hij mag een combinatie nemen als hij meer dan 1 compensatie krijgt).

Opmerking: een speler die met Matteo Polo speelt, telt het resultaat van zijn witte dobbelsteen mee.

Voorbeeld:



Groen heeft 13 ogen gedubbeld. Hij krijgt 2 compensatie: 2 kamelen, 2 geld of 1 kameel en 1 geld.

BIJZONDERHEDEN

EINDE VAN HET SPEL EN EINDTELLING

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is na **ronde 5** afgelopen. De spelers kunnen aan de nog op tafel liggende stapels handelscontracten zien hoeveel ronden er nog te spelen zijn (de laatste ronde gaat in als de laatste stapel van 6 handelscontracten op het speelbord wordt gelegd). Na de laatste ronde volgt een eindtelling.

EINDTELLING

Iedere speler krijgt nu nog punten voor de volgende zaken:

- * Hij krijgt punten voor **zijn 2 doelkaarten**: zie de bijlage. 
- * Hij krijgt **1 punt** voor elke **10 geld** dat hij bezit. 
- * Heeft hij een **handelspost in Bejing**, dan krijgt hij zoveel punten als op het veld waar zijn handelspost staat, is aangegeven ().
- * Heeft hij een **handelspost in Bejing**, dan ontvangt hij voor elke 2 goederen in zijn voorraad **1 punt**.
Let op: kamelen zijn geen goederen!
Opmerking: spelers die geen handelspost in Bejing hebben, krijgen geen punten voor hun goederen. 
- * De speler(s) met de **meeste vervulde handelscontracten** krijgt/krijgen **7 punten**. 

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijke stand wint de speler met de meeste kamelen in zijn voorraad.

EINDE VAN HET SPEL EN EINDTELLING



AANPASSINGEN BIJ 3 OF 2 SPELERS

De spelregels voor een spel met 3 of 2 spelers zijn gelijk aan die bij 4 spelers. Pas uitsluitend de volgende wijzigingen in de voorbereiding toe:

3 SPELERS

- * Doe 1 zwarte dobbelsteen in de doos (er worden er dus maar 4 gebruikt).
 - * Leg aan het begin van het spel 1 dobbelsteen (1 oog) van de niet gekozen kleur op het eerste veld van de actie "de gunst van Khan".
- Let op:** deze dobbelsteen blijft de rest van het spel op dit veld liggen.

2 SPELERS

- * Doe 2 zwarte dobbelstenen in de doos (er worden er dus maar 3 gebruikt).
 - * Leg aan het begin van het spel 2 dobbelstenen (elk met 1 oog) van een niet gekozen kleur op de eerste 2 velden van de actie "de gunst van Khan" en 1 dobbelsteen van een niet gekozen kleur op het actieveld "5 geld nemen".
- Let op:** deze dobbelstenen blijven de rest van het spel op deze velden liggen.



AANPASSINGEN BIJ 3 OF 2 SPELERS

VARIANT VOOR GEVORDERDEN

De spelregels van het basisspel zijn van kracht. Pas in onderstaande volgorde de volgende wijzigingen toe:

STADSBONUSSEN VERDELEN

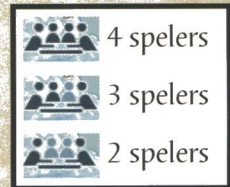
Schud de 6 stadsbonustegels. Leg op elke kleine stad willekeurig 1 open stadsbonus (negeer de letters op de velden en tegels).



KARAKTERS KIEZEN

Doe de 2 exemplaren van Mercator ex Tabriz die niet voor het aantal deelnemende spelers zijn bedoeld in de doos. Schud de overige 8 karakters en trek er zoveel als het aantal spelers plus 1. Leg deze open naast het speelbord. De speler rechts van de startspeler kiest hieruit 1 karakter. De andere spelers doen tegen de klok in hetzelfde totdat iedere speler een karakter heeft. Doe de overgebleven karakters in de doos.

Zie de bijlage voor een overzicht van de eigenschappen van de karakters.



DOELKAARTEN KIEZEN

Iedere speler trekt nu 4 doelkaarten van de stapel. Hij bekijkt deze en kiest er 2, die hij houdt en gedekt voor zich neerlegt. Doe alle niet gekozen doelkaarten gedekt terug in de doos.

Opmerking: de spelers kunnen ook afspreken om slechts een deel van bovenstaande wijzigingen toe te passen.



VARIANT VOOR GEVORDERDEN

VERLOOP VAN EEN RONDE

START VAN EEN RONDE

1. Nieuwe startspeler bepalen (vervalt in de eerste ronde).
2. Stads- en karakterbonussen uitkeren.
3. Dobbelsenen terugnemen.
4. Dobbelsenen werpen, eventuele compensatie

Nieuwe startspeler bepalen.

Aan het begin van een ronde wordt de nieuwe startspeler bepaald. De speler die in de vorige ronde als laatste de actie "reizen" heeft uitgevoerd, wordt startspeler. Hij neemt de zandloper.

Opmerking: omdat de spelers dobbelstenen op elkaar stapelen, is altijd goed te zien welke speler als laatste de actie "reizen" heeft uitgevoerd.



VERLOOP VAN EEN RONDE

VERLOOP VAN EEN RONDE

Uitzonderingen:

- * Heeft geen van de spelers de actie "reizen" uitgevoerd, dan blijft de huidige startspeler in functie.
- * Heeft de speler die als laatste de actie "reizen" heeft uitgevoerd daar zwarte en/of witte dobbelstenen voor gebruikt, onthoud dan welke speler dat was (eventueel kan hij de zandloper vast bij hem zetten).

Voorbeeld:



Groen heeft in deze ronde als eerste de actie "reizen" uitgevoerd, daarna deed **Geel** dat en als laatste **Blauw**.

Blauw neemt de zandloper en wordt startspeler in de nieuwe ronde.



Stads- en karakterbonussen uitkeren.

- * Alle kleine steden (met een ! gemarkeerd) keren nu hun bonussen uit. Iedere speler krijgt van elke kleine stad waar hij een handelspost heeft de betreffende bonus. Zie de bijlage voor een overzicht van de gebruikte symbolen.
- * Alle karakters die met een ! zijn gemarkeerd, keren nu hun bonussen uit. Zie de bijlage voor een overzicht van de karakters.



Dobbelstenen terugnemen.

Iedere speler neemt zijn dobbelstenen van het speelbord en legt deze op zijn tableau. Leg alle zwarte dobbelstenen terug op hun locatie op het speelbord.

Dobbelstenen werpen, eventuele compensatie

De spelers werpen tegelijkertijd al hun dobbelstenen. Heeft een speler totaal **minder dan 15 ogen** gegooid (een speler die Matteo Polo speelt, moet het resultaat van zijn witte dobbelsteen meetellen), dan krijgt hij compensatie in de vorm van geld en/of kamelen, zie blz. 14.

Een nieuwe ronde kan beginnen, nadat alle spelers hun dobbelstenen weer hebben geworpen.

EEN RONDE

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee zijn de spelers afwisselend aan de beurt. Dit gaat door totdat **geen** van de spelers nog dobbelstenen heeft.

Verloop van een beurt van een speler

1. De speler voert zoveel extra acties uit als hij kan en wil.
2. De speler moet 1 actie uitvoeren.
3. De speler voert zoveel extra acties uit als hij kan en wil.

De speler voert zoveel extra acties uit als hij kan en wil.

De speler mag **voor** zijn actie extra acties uitvoeren. Zie blz. 12 en 13 voor een overzicht van de extra acties.

De speler moet 1 actie uitvoeren.

De speler kiest **1 actie** en zet er het benodigde aantal dobbelstenen op. Hij voert de actie direct uit. Zie blz. 6 tot en met 11 voor een overzicht van de acties.

De speler voert zoveel extra acties uit als hij kan en wil.

De speler mag **na** zijn actie extra acties uitvoeren. Zie blz. 12 en 13 voor een overzicht van de extra acties.

EINDE VAN EEN RONDE

1. Alle handelscontracten van het speelbord verwijderen.
2. Nieuwe handelscontracten op het speelbord leggen.

Alle handelscontracten van het speelbord verwijderen.

Schuif alle handelscontracten die nog op het speelbord liggen gedekt onder de speciale stapel.

Nieuwe handelscontracten op het speelbord leggen.

Neem één van de gedekte stapels van 6 handelscontracten en leg op elk van de daarvoorbedeelde velden op het speelbord 1 open handelscontract. **Opmerking:** aan het einde van de vijfde ronde niet meer van toepassing.



© 2015 Hans im Glück
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

Auteurs: Daniele Tascini, Simone Luciani
Illustraties: Dennis Lohausen
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

