

DIE GEFÄHRTEN

DES

DIE 1. ERWEITERUNG

Daniele Tascini
Simone Luciani

Marco Polo



Venedig am Ende des 13. Jahrhunderts – eine gefragte Handelsstadt. Marco Polo kehrt 1295 nach langer Reise in seine Heimatstadt zurück. Um sich dort bestimmte Privilegien zu sichern und Zugang zu den Palazzi adeliger Familien zu bekommen, muss Marco einige Mühen auf sich nehmen. Dadurch steigt sein Ansehen in der Stadt noch weiter an, was ihm zusätzliche Vorteile verschafft.

Marco Polo erzählt gerne von seinen Reisen und Abenteuern. Er erwähnt dabei auch immer wieder seine Gefährten. Diese haben ihn auf seinen Wegen mal kürzer, mal länger begleitet und unterstützt.

All dies erlebst du in der 1. Erweiterung zu „Auf den Spuren von Marco Polo“.

SPIELMATERIAL

Mit dieser Erweiterung kommen 2 neue Module hinzu (*Die Stadt Venedig* und *Die Gefährten*), durch die jetzt auch zu fünft gespielt werden kann, dazu gleich mehr.

Damit du die Erweiterung wieder aus dem Grundspiel aussortieren kannst, haben wir sie mit diesem Symbol gekennzeichnet:



ALLGEMEINES

- 6 neue Aufträge
- 5 neue Charaktere
- 5 Würfelplättchen
- 3 neue Stadtbonus-Marker
- 8 kleine Kamele
- 11 Bonuskarten
- 4 neue Stadtkarten
- 4 neue Zielkarten
- 1 Spielregel



6 neue Aufträge



5 neue Charaktere



5 Würfelplättchen



3 neue Stadtbonus-Marker



8 kleine Kamele



11 Bonuskarten



4 neue Stadtkarten



4 neue Zielkarten

Dieses allgemeine Material kannst du dem Grundspiel ohne weitere Module hinzufügen.

Eine Erklärung der neuen Symbole und Charaktere:
AB SEITE 5

DIE STADT VENEDIG

Das Modul *Die Stadt Venedig* kannst du einzeln oder gemeinsam mit dem Modul *Die Gefährten* und dem Grundspiel verwenden.

Wichtig: Willst du eine Partie zu fünft spielen, **musst** du das Modul *Die Stadt Venedig* verwenden.

Eine Erklärung des Moduls
Die Stadt Venedig:
AB SEITE 3

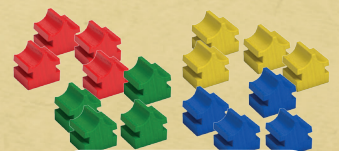
- 1 Venedig-Spielplan (2-teilig)
- 16 Handelsposten (je 4 in den Spielerfarben Blau, Gelb, Grün und Rot)

Material für den 5. Spieler

- 1 Spielertableau
- 3 Holzfiguren (in der Spielerfarbe Lila)
- 6 Würfel (5 in der Spielerfarbe Lila und 1 in Schwarz)
- 13 Handelsposten (in der Spielerfarbe Lila)
- 1 50/100er-Punktearte



Venedig-Spielplan:
Du musst den 2-teiligen Spielplan zusammenstecken.



16 Handelsposten



Material für den 5. Spieler



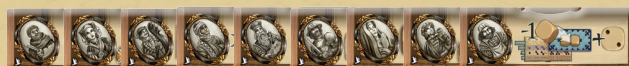
Änderungen bei 5 Spielern:
SEITE 6

DIE GEFÄHRTEN

Das Modul *Die Gefährten* kannst du einzeln oder gemeinsam mit dem Modul *Die Stadt Venedig* und dem Grundspiel verwenden.

Eine Erklärung des Moduls
Die Gefährten:
AB SEITE 4

- 9 Gefährten



9 Gefährten, dargestellt als Kameen in Schubladen.



Rückseite

DIE STADT VENEDIG – Ein neues Aktionsfeld.

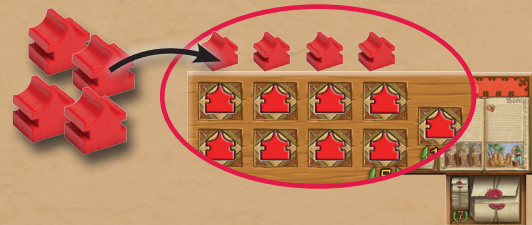
Baue das Spiel wie gewohnt mit folgenden Änderungen auf:

1 Lege den Venedig-Spielplan links neben den Spielplan des Grundspiels.

2 Beim Verteilen der **Stadtkarten** legst du je 1 Stadtkarte auf die **großen Palazzo-Felder** des Venedig-Spielplans. Du legst also **3 Stadtkarten** mehr aus, insgesamt 12.

3 Du mischt verdeckt alle dir zur Verfügung stehenden Stadtbonus-Marker zusammen. Du verteilst sie wie üblich und zusätzlich **3** auf die **kleinen Palazzo-Felder** des Venedig-Spielplans, insgesamt also 9.

4 Du nimmst dir die 4 zusätzlichen Handelsposten in deiner Farbe und stellst diese links **oberhalb** deines Spielertableaus auf.



SPIELABLAUF

Auf dem Venedig-Spielplan ist **ein** neues Aktionsfeld abgebildet, durch das du Handelsposten nach Venedig setzt.



Achtung: Hier stehen **Spielerzahl - 1 Würfelplätze** zur Verfügung (im 4er-Spiel also 3 Plätze). Während des Spielaufbaus legst du je nach Spieleranzahl 1, 2 oder 3 Würfel (mit je einer 1) von den Spielerfarben, die nicht im Spiel sind, auf die Würfelplätze - beginnend beim 1. Platz links. Diese Würfel bleiben das gesamte Spiel über liegen.

Dieses Aktionsfeld funktioniert ähnlich dem Aktionsfeld „Die Gunst des Khan“ des Grundspiels (Seite 7 der Grundspielregel). Wenn du diese Aktion als Erster nutzen willst, setzt du 1 Würfel deiner Wahl auf den ersten Würfelplatz von links.



Der nächste Spieler muss den Würfel auf den nächsten Platz setzen usw. Der Würfel muss eine **gleiche oder höhere** Augenzahl zeigen, sonst darfst du die Aktion nicht nutzen. Jede Spielerfarbe darf hier wie üblich nur 1-mal vertreten sein.

Wenn du **1 Würfel** auf das Aktionsfeld „Die Stadt Venedig“ einsetzt, dann setzt du

1 Handelsposten auf den Venedig-Spielplan.

Deinen **ersten Handelsposten** in Venedig musst du immer auf das große Palazzo-Feld direkt beim Aktionsfeld setzen. Alle folgenden Handelsposten musst du **angrenzend** an **einen** deiner bereits gesetzten Handelsposten setzen. Palazzo-Felder, die direkt durch eine gestrichelte Linie verbunden sind, gelten als angrenzend.



Setzt du deinen Handelsposten auf ein **kleines Palazzo-Feld**, liegt dort ein Stadtbonus-Marker. Auch diese behandelst du wie üblich (Seiten 10 und 16 der Grundspielregel).



Setzt du deinen Handelsposten auf ein **großes Palazzo-Feld**, liegen dort 1–2 Stadtkarten. Diese behandelst du wie üblich (Seite 11 der Grundspielregel).



Setzt du deinen Handelsposten auf das letzte **Palazzo-Feld**, sind dort 2 Aktionsfelder. Diese behandelst du wie getrennte Aktionsfelder zweier Stadtkarten (Seite 11 der Grundspielregel).



Du musst abgebildete Kosten bezahlen

Manche Verbindungen zwischen 2 Palazzi sind mit **Kosten** gekennzeichnet. Willst du 1 Handelsposten setzen und die Verbindung zum Palazzo ist mit Kosten gekennzeichnet, musst du diese Kosten bezahlen. Danach setzt du deinen Handelsposten auf den Palazzo.

DIE STADT Venedig

Beispiel:

1



Du setzt eine 6 auf das Aktionsfeld.

2



Anschließend setzt du einen Handelsposten angrenzend an deinen bereits gesetzten Handelsposten auf einen kleinen Palazzo. Du nimmst dir sofort den Bonus aus dem Vorrat: Kamel und Seide.



Was ist weiterhin zu beachten?

Wie üblich nimmst du deine Handelsposten von links und von oben nach unten weg. Das heißt, die 5 Punkte (5) bekommst du, wenn du deinen 12. Handelsposten, die 10 Punkte (10), wenn du deinen 13. Handelsposten setzt.



Wichtig: Sprechen wir von Handelsposten meinen wir immer alle, egal ob diese auf der Landkarte oder in Venedig gesetzt sind.

Punkte am Spielende

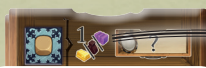
Auf dem Venedig-Spielplan gibt es kleine und große Palazzi, die am Spielende Punkte einbringen. Hast du dort einen Handelsposten, nimmst du dir die abgebildeten Punkte.



DIE GEFÄHRTEN – Sie begleiten dich für eine Runde.

Baue das Spiel wie gewohnt auf. Folgendes kommt hinzu:

Mische verdeckt alle Gefährten und lege sie als verdeckten Gefährten-Stapel links unten am Spielplan bereit. Lege dann 6 Gefährten von diesem Stapel offen daneben aus.



Gefährten-Stapel



6 offene Gefährten

SPIELABLAUF

Auf der Vorderseite siehst du die jeweilige Eigenschaft, die dir ein Gefährte einbringt. Auf der Rückseite jedes Gefährten siehst du einen Würfelplatz, durch den der Gefährten-Stapel ein neues Aktionsfeld bildet, das mehrfach genutzt werden kann. Hier musst du genau **1 Würfel** auf das Aktionsfeld setzen. Du nimmst dir dann **1 Ware** deiner Wahl aus dem allgemeinen Vorrat und suchst dir **1 der offen ausliegenden Gefährten** aus. Diesen legst du offen vor dir ab. Seine Eigenschaft steht dir ab sofort für die **laufende Runde** zur Verfügung. Du kannst beliebig viele Gefährten innerhalb einer Runde besitzen. Die meisten Gefährten geben dir ihre Eigenschaft **jedes Mal**, wenn du sie nutzen kannst. Manche darfst du nur **1-mal** verwenden, diese sind mit (1x) gekennzeichnet. Nachdem du diese verwendet hast, legst du sie zur Seite.

WAS BRINGEN DIE EINZELNEN GEFÄHRTEN?



Nonne: Jedes Mal, wenn du 1 Würfel einsetzt, darfst du deinen Würfel um bis zu 2 rauf oder runter drehen (du darfst nicht von 6 auf 1 und umgekehrt drehen). Wenn das Aktionsfeld bereits besetzt ist, musst du auch entsprechend mehr dazuzahlen.



Händler: Jedes Mal, wenn du die Aktion „Zum Markt gehen“ nutzt, musst du **1 Würfel weniger** einsetzen (mind. 1).

Außerdem darfst du **jeden deiner Würfel** dort virtuell um 2 Augen nach oben drehen und so mehr Waren/Kamele nehmen.



Sarazene: Du darfst **1-mal innerhalb 1 Aktion** Geld und Kamele gleichwertig verwenden.



Schreiber: Jedes Mal, wenn du 1 Auftrag erfüllst, musst du **1 Ware weniger bezahlen oder** nimmst dir 3 Punkte zusätzlich.



Leibwächter: Jedes Mal, wenn du das Aktionsfeld „Reisen“ nutzt, betragen deine Reisekosten **pro Schritt 2 Geld**.



Diplomat: Du darfst **1-mal** einen Würfel auf eine **Stadtkarte** deiner Wahl setzen, bei der du keinen Handelsposten gesetzt hast. Es gelten die normalen Regeln für Stadtkarten. Du kannst die Aktion dann einmalig normal nutzen.



Kartograf: Jedes Mal, wenn du für 1 Schritt Zusatzkosten (Kamele/Geld) bezahlen musst, zahlst du pro Schritt bei Landwegen 2 Kamele und bei Seewegen 5 Geld weniger. Die Kosten auf dem Venedig-Spielplan kannst du nicht reduzieren.



Geldwechslerin: Dieser Gefährte hat ein eigenes Würfelplatz. Du musst genau **1 Würfel** darauf setzen, dann nimmst du dir 8 Geld aus dem allg. Vorrat. Außerdem kannst du **1-mal** 1 Rohstoff abgeben und dir zusätzlich 5 Geld nehmen. Du kannst das Würfelplatz mehrmals ohne Kosten nutzen.



Gondoliere: **Achtung:** Dieser Gefährte ist nur im Spiel, wenn du auch mit dem Modul *Die Stadt Venedig* spielst. Dieser Gefährte hat ein eigenes Würfelplatz. Du musst genau **1 Würfel** darauf setzen, dann darfst du nach den normalen Regeln einen Handelsposten nach Venedig setzen.

DIE GEFÄHRTEN

AM ENDE EINER RUNDE

Zum normalen Ende einer Runde (siehe Seite 16 der Grundspielregel) kommt noch Folgendes hinzu:

1. Alle Gefährten kommen zurück und werden neu gemischt.

Du nimmst alle noch offen und verdeckt ausliegenden Gefährten und alle in der Runde genommenen Gefährten zurück und mischst sie verdeckt. Du bildest erneut einen Gefährten-Stapel.

2. 6 Gefährten werden ausgelegt.

Dann legst du wieder offen 6 Gefährten rechts neben dem Stapel aus (entfällt nach der 5. Runde aufgrund des Spielendes).

DIE NEUEN SYMBOLE – Was bedeuten sie?

Hier erklären wir die neuen Symbole.



Gefährten:

Nimm dir 1 der offen ausliegenden Gefährten.



Venedig-Spielplan (Kosten):

Wähle insgesamt 3 Waren deiner Wahl. Du darfst auch gleiche Waren wählen.



Stadtkarte: Wähle und nutze 1 Stadtkarte, in der du 1 Handelsposten gesetzt hast. Dies ist auch möglich, wenn die gewählte Stadtkarte bereits besetzt ist.



Der Würfel gibt wie immer an, wie oft du die Aktion der gewählten Stadtkarte ausführen darfst.



Stadtkarte: Du ziehst so viele Aufträge vom Sonderstapel wie dein gesetzter Würfel zeigt. Wähle bis zu 2 aus und lege die übrigen Aufträge zurück unter den Sonderstapel. Du nimmst dir zusätzlich 2 Kamele.

DIE NEUEN CHARAKTERE – Was können sie?



Papa Gregorio X.

Achtung: Dieser Charakter ist nur zusammen mit dem Modul *Die Gefährten*, Seite 4–5, spielbar.

Hast du diesen Charakter, suchst du dir am Anfang jeder Runde **1 der offen ausliegenden Gefährten** aus. Dann deckst du einen neuen Gefährten um,

dass wieder 6 offene ausliegen. Du kannst den genommenen Gefährten nach den normalen Regeln nutzen und gibst ihn am Ende der Runde zurück.



Donata Badoer

Hast du diesen Charakter, bekommst du zu Spielbeginn die **5 Würfelflättchen** (Würfel-Augen 2–6). Du musst jede Runde **genau 1 Würfelflättchen** verwenden, danach legst du es zur Seite und drehst deinen Charakter um. Du zeigst so an, dass du die Eigenschaft in dieser Runde bereits genutzt hast. Zu Beginn jeder Runde bekommst du **1 Kamel** und deckst deinen Charakter wieder auf.

Ein Würfelflättchen gilt wie ein **Würfel ohne Farbe** und hat den Wert, den es anzeigt, d.h., das Würfelflättchen kannst du alleine oder mit anderen Würfeln zusammen einsetzen. Das Würfelflättchen kannst du **nicht** rauf oder runter drehen oder neu würfeln.



Bellela, Fantina & Moreta

Hast du diesen Charakter, ziehst du nach der Charakterauswahl 5 Charaktere vom Stapel der nicht gewählten Charaktere. Zu Beginn jeder Runde (*vor dem Würfeln*) musst du dich entscheiden, mit welchem Charakter du diese Runde spielen möchtest. Nach der Runde legst du den verwendeten Charakter in die Schachtel zurück. Du spielst also jede Runde mit einem

anderen Charakter.

Profi-Variante: Du kannst die 5 Charaktere auch vor der Charakterauswahl vom Stapel ziehen und offen auslegen. Strategische Überlegungen sind so schon früher möglich.

Die meisten Charaktere kannst du wie gewohnt verwenden. Einige benötigen Sonderregeln, diese findest du nachfolgend:

Grundspiel

• **Niccolo & Marco Polo:** Du nimmst dir deine 2. Figur und setzt sie zu deiner 1. Figur. Du hast dann eine Runde lang 2 Figuren auf der Landkarte. Am Ende der Runde musst du dich entscheiden, welche der beiden Figuren du behältst. Die andere legst du in die Schachtel zurück.

• **Wilhelm von Rubruk:** Du nimmst dir **nicht** die beiden schwarzen Handelsposten, du bekommst auch **keine Zusatzpunkte**.

• **Kubilai Khan:** Du darfst Kubilai Khan **nicht verwenden!** Ziehst du ihn, musst du ihn in die Schachtel zurücklegen und einen neuen Charakter als Ersatz ziehen.

Mini-Erweiterung - Die neuen Charaktere

• **Khan Arghun:** Ziehe 3 Stadtkarten vom Stapel. Du kannst dann in dieser Runde 1-mal pro Zug 1 dieser Stadtkarten auswählen und nutzen. Du benötigst dafür keinen Würfel.

• **Fratre Nicolao:** Du bekommst das Zusatzplättchen.

1. Erweiterung - Die Gefährten des Marco Polo

• **Rusticiano:** Ziehe 3 Bonuskarten vom Stapel. Du darfst diese in der aktuellen Runde einsetzen. Am Ende der Runde legst du nicht verwendete Bonuskarten in die Schachtel zurück.

• **Donata Badoer:** Du nimmst dir alle Würfelflättchen und darfst genau 1 davon in der aktuellen Runde ausspielen.

• **Piedro Tartarino:** Nur, wenn du Piedro in der 1. Runde nimmst, darfst du mit deiner Figur in einem der Dörfer beginnen (Seite 6), sonst ändert sich nichts.

DIE NEUEN CHARAKTERE – Was können sie?



Pedro Tartarino

Hast du diesen Charakter, setzt du deine Figur zu Spielbeginn auf eines der 3 abgebildeten Dörfer deiner Wahl (*also nicht nach Venezia*). Außerdem kannst du jede Runde genau **1-mal 1 Aktionsfeld** freiräumen. Du bestimmst 1 Aktionsfeld, nimmst dann **alle** Würfel, die sich dort befinden vom Spielplan und legst sie daneben. (*Ausnahme: „Die Gunst des Khan“ und „Die Stadt Venedig“: wählst du eines dieser beiden Aktionsfelder, so nimmst du nur den letzten Würfel vom Spielplan*). Du bist dann normal am Zug und kannst das freigeräumte Aktionsfeld nutzen.

Anschließend drehst du deinen Charakter um. Du zeigt so an, dass du die Eigenschaft in dieser Runde bereits genutzt hast. Am Anfang jeder Runde deckst du deinen Charakter wieder auf.



Rusticiano

Hast du diesen Charakter, mischst du zu Spielbeginn verdeckt alle Bonuskarten und ziehst 6 Karten davon. Alle übrigen Bonuskarten legst du in die Schachtel zurück. Du behandelst Bonuskarten wie Zusatzaktionen (*Seite 12 und 13 der Grundspielregel*), d.h., dass du so viele Bonuskarten vor oder nach deiner Aktion ausführen kannst, wie du möchtest. Du kannst **jede** Bonuskarte **1-mal** ausführen, danach legst du sie in die Schachtel zurück.

Profi-Variante: Du kannst die 6 Bonuskarten auch vor der Charakterauswahl vom Stapel ziehen. Du legst diese dann offen aus. Strategische Überlegungen sind so schon früher möglich.

Was bringen die einzelnen Bonuskarten?



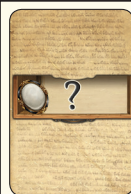
Bezahle 15 Geld, setze dann 1 Handelsposten auf eine kleine oder große Stadt deiner Wahl oder einen Palazzo des Venedig-Spielplans (*nach den normalen Regeln*). Es darf nicht Beijing oder Sumatra sein. Du darfst nicht mehr bezahlen, um mehr Handelsposten zu setzen.



Du darfst **1-mal** 1 Aktionsfeld deiner Wahl freiräumen, vgl. die Eigenschaft von Pedro Tartarino weiter oben.



Nimm dir 1 schwarzen Würfel aus dem allgemeinen Vorrat.



Achtung: Diese Bonuskarte ist nur im Spiel, wenn du mit dem Modul *Die Gefährten* spielst. Nimm dir 1 der ausliegenden Gefährten. Dieser steht dir nach den normalen Regeln zur Verfügung.



Nimm dir 2 Aufträge vom Sonderstapel und 2 Kamele aus dem allgemeinen Vorrat.



Nimm dir den Bonus **1 Stadtbonus-Markers**, bei dem du bereits einen Handelsposten gesetzt hast.



Du kannst bei jedem Schritt, den du innerhalb einer Reise machst, je 3 Kamele bezahlen, um je 1 Handelsposten auf einer kleinen oder großen Stadt zu setzen, an der du vorüberziehst.



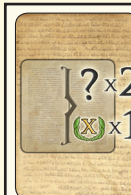
Ersetze 1 Stadtkarte, in der du bereits einen Handelsposten gesetzt hast, durch eine neue Stadtkarte. Dazu ziehst du 3 Stadtkarten vom Stapel und wählst 1 davon aus.



Für je 2 deiner Handelsposten nimmst du dir **1 Punkt**.



Ziehe 3 Stadtkarten vom Stapel, wähle 1 davon aus. Diese Stadtkarte darfst du zu einem Zeitpunkt deiner Wahl nutzen. Du nimmst an, dass du einen virtuellen Würfel mit 6 Augen darauf setzt.



Wenn du 1 Auftrag erfüllst, nimmst du dir den Bonus 2-mal, die Punkte nur 1-mal. Nimmst du dir 1 Schritt 2-mal, zählt dies als 1 Bewegung, du setzt also nur am Ende deiner Bewegung 1 Handelsposten.

ÄNDERUNGEN BEI 5 SPIELERN

Wichtig: Willst du ein Spiel zu fünft spielen, **musst** du das Modul *Die Stadt Venedig* hinzunehmen (*siehe Seiten 3 und 4*). Du benötigst zusätzlich das Material für den 5. Spieler. Im 5er-Spiel ist auf dem Grundspielplan in jeder großen und kleinen Stadt Platz für 5 Handelsposten, d.h., zu fünft gelten die üblichen Setzregeln. Es wird kein neuer Spielplan benötigt. Beim Spielaufbau zu Beginn des Spiels legst du nun **6 schwarze Würfel** auf ihren Platz auf dem Spielplan.

Regellektorat: Gregor Abraham, Hanna & Alex Weiß



© 2017

Hans im Glück Verlags-GmbH
Birnauer Str. 15
80809 München
info@hans-im-glueck.de
www.hans-im-glueck.de



Unseren Ersatzteil-service und vieles mehr, findet ihr auf:
www.cundco.de

Für viele Testrunden bedanken sich Autor und Verlag bei allen Testspielern: Antonio, Ido, Bruno, Luca, Aska, Simone, Camilla und Andrea sowie Klaus Knechtskern, Helmut Ohley, Karl-Heinz Schmiel und wie immer ganz besonders bei Dieter Hornung.