



# KARAWANEN

Um die bekannten Handelsrouten besser nutzen zu können, haben sich Handelskarawanen gebildet. Nutzt die Karawanen dieser Mini-Erweiterung, um Waren zu transportieren und sie dadurch aufzuwerten, zu verdoppeln oder sogar wertvolle Punkte zu erhalten. Diese Erweiterung ist nur zusammen mit Marco Polo II spielbar.

## SPIELMATERIAL UND AUFBAU

Der Spielaufbau bleibt identisch zum Grundspiel. Allerdings fügt ihr das Spielmaterial dieser Erweiterung wie folgt hinzu.

### SPIELMATERIAL

- \* 4 Charaktere
- \* 5 Karawanen
- \* 10 Routenplättchen
- \* 1 Wertungstafel



Ihr mischt die **4 neuen Charaktere** unter die übrigen Charaktere. Dann zieht ihr wie gewohnt Spielerzahl +1 und wählt eure Charaktere aus (siehe Seite 4 der Grundspielregel).

**Hinweis:** Damit ihr gleich die neuen Charaktere kennenlernt, könnt ihr auch nur mit diesen 4 Charakteren spielen.

Stellt die **Karawanen**, dargestellt durch die Kisten, neben das Spielertableau der jeweiligen Farbe. Die graue Karawane wird nur benötigt, wenn ein Spieler den Charakter **Tartarino** spielt. Legt alle übrigen Karawanen zurück in die Schachtel.



Legt die **Wertungstafel** gut sichtbar neben dem Spielplan aus.

Legt auch die **Routenplättchen** offen und gut sichtbar als allgemeinen Vorrat unter der Wertungstafel bereit.

## DIE HANDELSROUTEN

Diese Erweiterung ermöglicht es euch Handelsrouten zu bilden. Um eine Handelsroute erfolgreich abzuschließen, müssen deine Karawane und deine Figur **zusammen** auf einem Feld stehen. Wie genau eine Karawane ins Spiel kommt und wie du diese nutzt, erklären wir im folgenden Abschnitt.

Alle Aktionen mit einer Handelsroute sind immer **Zusatzaktionen** (siehe Seite 12 der Grundspielregel).

### EINE KARAWANE INS SPIEL BRINGEN UND BELADEN

Befindest du dich mit deiner Figur auf einer Stadt (keine Oase), darfst du dir ein offenes **Routenplättchen**, welches das **Wappen der Stadt** zeigt auf der **du stehst**, aus dem allgemeinen Vorrat nehmen. Dies ist nun deine Handelsroute. Stelle deine Karawane auf eine Stadt, die das **andere Wappen** auf dem Routenplättchen zeigt.

Danach **musst** du diese Karawane mit 1 oder 2 Waren ( / / ) aus **deinem** Vorrat beladen. Dabei darfst du selbst entscheiden welche Rohstoffe du transportieren willst. Du darfst eine Karawane **niemals** leer ins Spiel bringen.

**Hinweis:** Liegt kein passendes Routenplättchen aus, kannst du keine Karawane ins Spiel bringen.

Beispiel:

Du stehst auf der Stadt FUZHOU. Da deine Karawane noch neben deinem Tableau steht, kannst du dir das Routenplättchen mit dem Wappen von FUZHOU nehmen.



Dann nimmst **du** deine Karawane und befüllst diese mit 1 und 1 . Die Karawane stellst du auf Chengdu.



### EINE KARAWANE BEWEGEN

Jedes mal **nachdem** du eines der Bücher (Markt) nutzt, darfst du deine Karawane bewegen. Dabei **darfst** du beim **ersten** Buch deine Karawane nur um **1 Schritt** bewegen, beim **zweiten** Buch bis zu **2 Schritte** und beim **dritten** Buch bis zu **3 Schritte**. Dabei bewegst du die Karawane bis auf folgende Änderungen, wie deine Figur auf dem Plan.

**Hinweis:** Karawanen dürfen sich also wie deine Figur nur über Wasserrouen bewegen, wenn du auch das zugehörige Gildensiegel hast.

- eine Karawane löst niemals einen Kontorbonus aus
- eine Karawane zahlt **keine Kosten** oder Waren wenn sie sich bewegt
- man darf durch die Karawane keine Handelsposten setzen



© 2020  
Hans im Glück Verlags-GmbH  
Birner Str. 15  
80809 München  
info@hans-im-glueck.de  
www.hans-im-glueck.de



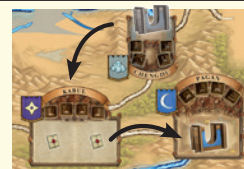
Ein Produkt des Online Shops  
Carcassonne & Co. Unseren  
Ersatzteilservice, Mini-Erweiterungen und vieles mehr,  
findet ihr auf:  
[www.cundco.de](http://www.cundco.de)





Beispiel:

Du gehst zum Markt und machst eine Aktion auf dem 2. Buch. Nachdem du die reguläre Aktion ausgeführt hast, bewegst du deine Karawane 2 Schritte von Chengdu, nach Pagan.



## EINE HANDELSROUTE ABSCHLIESSEN

Befinden sich deine Figur und deine Karawane am gleichen Ort (Stadt oder Oase), darfst du die Handelsroute abschliessen.

**Hinweis:** Zusatzaktionen dürfen nicht während einer anderen Aktion ausgeführt werden. Du kannst deine Handelsroute also nicht im Vorbeigehen abschliessen sondern erst nachdem du die Bewegung ausgeführt hast.

Deine erfolgreich transportierten Waren bieten dir jetzt folgende Optionen:

- **Ware verdoppeln** - leg die Ware aus der Karawane wieder in deinen Vorrat und nimm zusätzlich eine weitere der gleichen Sorte aus dem allgemeinen Vorrat.
- **Ware aufwerten** - Gib 1 ab und nimm 1 oder gib 1 ab und nimm 1 . Die aufgewertete Ware kommt in deinen Vorrat. Gold kann nicht aufgewertet werden!
- **Ware verkaufen** - lege die Ware in den allgemeinen Vorrat und erhalte Punkte wie auf dem Wertungsplättchen angegeben.

Dabei darfst du für jede Ware einzeln entscheiden, wie du diese einsetzen möchtest.

Danach legst du das Routenplättchen **verdeckt** zurück in den allgemeinen Vorrat und stellst die Karawane neben dein Tableau.

Beispiel:

Deine Figur und deine Karawane befinden sich am gleichen Ort (Pagan). Du entscheidest dich das Gold zu verkaufen, du gibst das Gold aus der Karawane ab und erhältst 6 Punkte.



Den Pfeffer verdoppelst du, d.h du legst den Pfeffer aus der Karawane zurück in deinen Vorrat und nimmst dir 1 weiteren Pfeffer aus dem allgemeinen Vorrat. Danach legst du das Routenplättchen verdeckt in den allgemeinen Vorrat zurück und stellst deine Karawane neben dein Tableau.

## RUNDENAUFBAU

Zu Beginn jeder Runde drehst du alle verdeckten Routenplättchen wieder auf die offene Seite. Sie stehen wieder alle zur Verfügung.

## SPIELENDE

Befindet sich deine Karawane am Ende des Spiels noch auf dem Spielplan, verkaufst du alle Waren für die Hälfte der üblichen Punkte. Gold bringt also 3, Seide 2 und Pfeffer 1 Punkt.

## DIE NEUEN CHARAKTERE – Was können sie?



**Vidal Badoer** (Spielbar sowohl mit Marco Polo 1, als auch mit Marco Polo II)

- Aufträge die du erfüllst kosten **niemals Waren oder Kamele**, du erhältst aber auch **niemals Punkte** dafür!
- Nimmst du dir neue Aufträge über das Aktionsfeld auf dem Spielplan (sowohl bei Marco Polo I, als auch II), so erhältst du lediglich **1 Auftrag**. Alle anderen evtl. Boni oder Bedingungen bleiben bestehen.
- Während der **Schlusswertung** (Punkte für Aufträge) zählen deine Aufträge als **4 erfüllte Aufträge**. Egal ob du mehr oder weniger erfüllt hast.
- **Zusatzaktion:** 1x pro Zug darfst du 1 Set für 5 Punkte verkaufen.

Beispiel:

Du erfüllst einen Auftrag und nimmst dir 2 Jade aus dem Vorrat. Dabei gibst du weder Waren ab noch erhältst du Punkte.







**Tebaldo Visconti da Piacenza** (nur spielbar mit dieser Erweiterung und Marco Polo 2) 🐎

- Wenn du deine Karawane bewegst, darfst du diese bis zu 2 **Felder zusätzlich** bewegen.
- Wertest du ein Gildensiegel auf, bezahlst du **kein Geld**.
- Außerdem erhältst du bei der Schlusswertung noch +1 **Wappen** 🛡️.

Beispiel: Du willst deine Karawane von Jaipur 🏠 nach Merw 🏠 bewegen. Da du das Kleider-Gildensiegel besitzt, reicht dir eine Aktion des 3. Buches. Dank deiner Sonderfähigkeit, kannst du statt 3 Schritte, insgesamt 5 Schritte gehen.



**Donata Badoer** (Spielbar sowohl mit Marco Polo 1, als auch Marco Polo II) 🐎

- Du darfst dir zu Spielbeginn, nachdem alle anderen Mitspieler ihre Boni genommen haben, 3 **übrige Figuren** unterschiedlicher Farben nehmen. Dabei darfst du selbst wählen welche, sollten mehr als 3 übrig sein. Diese Figuren darfst du als Würfel mit dem Wert 6 auf ein **freies Aktionsfeld** setzen. Dabei musst du folgendes beachten:

- Jede Farbe darfst du für **alle** regulär verfügbaren Aktionen verwenden.
- Du darfst die Figur auch zusätzlich mit anderen Würfeln und/oder sogar mit weiteren Figuren einsetzen.
- Die Figur **eines Mitspielers** darfst du ebenfalls in der Stadt(-Karte) einsetzen in der ein **gleichfarbiger Handelsposten** steht.
- Eine Figur einer Farbe die **nicht mitspielt**, darfst du in Städten einsetzen, in der **keine Handelsposten** stehen.

Nach dem Ausführen der Aktion, verlässt die Figur sofort das Spiel. Die Figur blockiert also nie einen Platz.

**Hinweis:** Hast du bereits alle deine Würfel eingesetzt, ist die Runde für dich beendet, selbst wenn du noch Figuren einsetzen könntest.

- Durch die 2. Fähigkeit dieses Charakters bekommst du **immer 2 Kamele**, nachdem du eine Aktion genutzt hast, die bereits durch (mind. 1) Würfel belegt ist.

**Hinweis:** du bekommst also niemals 2 Kamele für das einsetzen der 3 übrigen Figuren, da du diese nicht auf einem bereits besetzten Aktionsfeld einsetzen darfst.

Beispiel

Du nutzt die rote Figur um eine freie Aktion, auf einer Stadt mit rotem Handelsposten, zu nutzen.



Du legst 5 🟢 und 5 🟠 aus deinem Vorrat in den allgemeinen Vorrat. Dafür erhältst du 15 Punkte. Dann legst du die rote Figur zurück in die Schachtel.



**Pietro Tartarino** (nur spielbar mit dieser Erweiterung und Marco Polo 2) 🐎

- Du bekommst zu Spielbeginn die 2. neutrale Karawane. Dies bedeutet, dass du bis zu 2 Karawanen gleichzeitig auf dem Spielplan haben kannst. Dafür darfst du dir also ein 2. Routenplättchen nehmen, auch wenn du bereits eines vor dir liegen hast. **Jede** Karawane benötigt ihre **eigene** Handelsroute.

Darfst du deine Karawane bewegen, darfst du **beide** Karawanen getrennt voneinander, entsprechend der Bewegung (1-3), bewegen.

- Wenn du eine Handelsroute abschließt, darfst du ein beliebiges deiner Plättchen zurück in den Vorrat legen. Du musst dir also nicht merken, welche Karawane durch welches Routenplättchen ins Spiel gebracht wurde.

- Zusätzlich bekommst du, immer wenn du eine Handelsroute abschließt, 3 **Punkte** und 1 **Jade**.

## BESONDERHEITEN



**Mailin und Tian Chin, sowie Niccolo & Marco Polo + Donata Badoer** 🐎

Sind Charaktere beteiligt die den Mitspielern deren 2. Figur geben, und du spielst Donata Badoer, kannst du deren 2. Figur nicht wählen. Es müssen aber immer genügend Spielfiguren verfügbar sein.

**Mailin und Tian Chin** zusammen mit der Karawane:

Wenn du eine neue Karawane ins Spiel bringst, darfst du sie **niemals** auf eine Stadt stellen, in der sich eine deiner Figuren befindet.