



Marco Polo

FAQ

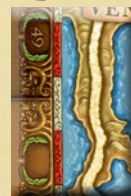


KLEINE FOUTJES – Die hebben we helaas over het hoofd gezien.

Helaas zijn er een paar kleine foutjes in het spel geslopen. Maar geen nood, geen van deze foutjes beïnvloedt het spel zelf, wat daardoor dus **100% speelbaar** is.

OM WELKE FOUTJES GAAT HET?

1. In het overzicht van het speelmateriaal staat abusievelijk vermeld dat er 21 kleine kamelen en 3 grote peperzakken in het spel zitten (overgenomen uit een oudere versie van de spelregels). Dat moeten echter **20 kleine kamelen** en **4 grote peperzakken** zijn. Omdat kamelen en goederen onbeperkt in het spel zijn (zodat niemand op het idee komt om de voorraad leeg te kopen), verandert er dus eigenlijk niets.
2. Veld 48 van het scorespoor toont geen getal. We zijn er echter van overtuigd dat de spelers die zo ook kunnen meetellen. We beseffen dat veld 42 beter had geweest, maar helaas hebben we de fout niet mogen uitzoeken...
3. Helaas is de stad **Beijing** verkeerd geschreven en heet bij ons Beijing. Wij verontschuldigen ons voor dit foutje en hopen dat we onze Chinese vrienden niet hebben teleurgesteld. Dat was zeker niet onze bedoeling.



VERDUIDELIJKINGEN

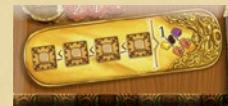
Verschil tussen “Naar de markt” en “Gunst van Khan”

De categorie “Naar de markt” bestaat uit **4 gescheiden actievelen**: goud, zijde, peper en kamelen. Een speler die “naar de markt” gaat, kiest één van deze actievelen en neemt op basis van zijn gebruikte dobbelste(e)n(en) de gekozen soort, bijvoorbeeld kamelen. Gaat hij later in de ronde weer “naar de markt”, dan moet hij een ander actievel, bijvoorbeeld peper, kiezen (omdat elke spelerskleur per actievel maar 1 keer mag voorkomen).



Uitzondering: met behulp van een zwarte of witte dobbelsteen zou de speler een eerder gebruikt actievel (bijvoorbeeld kamelen) wel opnieuw kunnen kiezen.

De categorie “Gunst van Khan” bestaat uit **1 actievel** met 4 dobbelsteenlocaties. Dat betekent dat iedere speler deze actie met zijn spelerskleur niet meer dan 1 keer kan kiezen.



Uitzondering: met behulp van een zwarte of witte dobbelsteen zou de speler de actie “Gunst van Khan” wel opnieuw kunnen kiezen.

Voorbeeld: Groen heeft een 3 op de eerste locatie van de actie gezet. Rood heeft een 4 op de tweede en Blauw eveneens een 4 op de derde locatie gezet. Groen, Rood en Blauw kunnen de actie “Gunst van Khan” deze ronde niet meer kiezen, tenzij ze er een zwarte of een witte dobbelsteen voor gebruiken.



Opmerking: een speler hoeft voor het inzetten van een dobbelsteen bij de “Gunst van Khan” nooit te betalen.

VERDUIDELIJKINGEN

VERDUIDELIJKINGEN VAN SOMMIGE STADSKAARTEN



Er zijn 2 stadskarten met een dubbele pijl. Een speler die deze actie kiest, bepaalt eerst welke ruilactie hij wil uitvoeren (geld tegen punten of andersom, of goederen tegen kamelen of andersom). Het aantal ogen op de gebruikte dobbelsteen bepaalt dan hoe vaak hij de gekozen ruilactie mag doen.



Er zijn 2 stadskarten met dit symbool. De speler bepaalt eerst hoeveel stappen hij wil doen (maximaal zoveel als het aantal ogen op de gebruikte dobbelsteen) en betaalt dan de gevraagde goederen/kamelen. Hij doet dan al zijn stappen en zet uitsluitend een handelspost in de stad waar hij eindigt.

VERDUIDELIJKINGEN VAN KARAKTERS



Wilhelm von Rubruk: de speler moet eerst volledig betalen (geld en kamelen) voor alle stappen die hij deze beurt doet. Pas nadat hij zijn reis heeft gemaakt, neemt hij de bonussen van alle steden waar hij een nieuwe handelspost heeft gezet (in de volgorde waarin hij deze aandeed).



Niccolo en Marco Polo: de speler moet eerst volledig betalen (geld en kamelen) voor alle stappen die hij deze beurt doet. Daarna verdeelt hij de stappen over zijn 2 pionnen. Zet hij in deze beurt 2 nieuwe handelsposten op het speelbord, dan bepaalt hij zelf de volgorde waarin hij de eventuele bonussen neemt.

HANDELSCONTRACTEN

Kiest een speler het actieveld "handelscontracten" en ligt er slechts 1 in de rij, dan neemt hij dat. Pas na het afronden van deze actie worden er 2 nieuwe handelscontracten van de speciale stapel in de rij gelegd.

Voorbeeld: er ligt 1 handelscontract in de rij. De speler die aan de beurt is, legt een "1" op het actieveld "handelscontracten", betaalt 1 geld en neemt het laatste contract. Hij mag nu niet direct de rij aanvullen en het nieuwe contract onder de "1" nemen, omdat de rij pas na het afronden van de actie wordt aangevuld.

