



Peer Sylvester

Taschkent

~ Handel nördlich der Seidenstraße ~



Spielziel

Taschkent war einer der Knotenpunkte der Seidenstraße. Besonders Russland setzte auf Taschkent als wichtigsten Handelsposten mit den Ländern des fernen Osten. Die Spieler verkaufen Eisen, Indigo und Jade und bekommen dafür neben Tugrik auch Seide, Gewürze und Porzellan.

Durch Tauschhandel an die begehrten Waren des Fernen Ostens (Gewürze, Porzellan und Seide) zu gelangen und dabei noch eine gehörige Menge Tugrik anzuhäufen ist das Ziel des Spiels.

Spielmaterial

- 1 großer Spielplan
- 1 Würfel
- 1 schwarzes Holz-Oktagon (*Startspielerstein*)
- 1 schwarzes Kamel (*Rundenzähler*)
- 1 Karawanenführer (*schwarze Holz-Figur*)
- je 12 Waren (*Glasnuggets*) in rot, grün und blau
- 12 Aktionskarten
- 30 Handelskarten (*je 10 Seide, Porzellan und Gewürze*)
- 7 neutrale Hütten
- 3 Handelsverbindungen (*Holzstäbchen in rot, grün und blau*)
- Spielgeld **Tugrik** (*Pappmünzen*)

In den 4 Spielerfarben jeweils:

- 1 Kameltreiber
- 1 Hütte
- 10 Handelsposten (*Holzwürfel*)
- 1 Sichtschirm

Taschkent (*usbek. Toshkent, früher kyrill. Тошкент; russ. Ташкент/ Taschkent; tadschik. Тошканд/ Toschkand; früher auch Schasch oder Binkent*) ist mit mehr als 2 Mio. Einwohnern die Hauptstadt Usbekistans. Die Stadt liegt nördlich der großen Seidenstraße an der Grenze zu Kasachstan am westlichen Rand des Tian-Shan.

Taschkent wurde im 3. Jahrhundert v. Chr. in den schriftlichen Quellen erstmals erwähnt.

751 nahmen arabische Streitkräfte Taschkent ein und trafen auf die westlichen Vorposten der Chinesen. Damit stieß die arabische Expansion einstweilen an ihre Grenzen. Gleichzeitig breitete sich in dem Gebiet der Islam aus. Im **9. und 10. Jahrhundert** fiel Taschkent an den Staat der Samaniden. Im **11. Jahrhundert** wurde Taschkent zum ersten Mal als Stadt genannt.

1220 eroberte Dschingis Khan die Stadt und gliederte sie in sein Reich ein. Im **14. Jahrhundert** kam Taschkent unter dem Krieger Timur Lenk und den Timuriden erneut zu Reichtum. Nach und nach eroberten einige mongolische Stämme Timurs Reich und erlangten **1510** die gesamte Kontrolle über das Gebiet.

Im **17. und 18. Jahrhundert** brachte man auf dem Landweg, besonders von Taschkent aus, Handelsgüter mit Kamelkarawanen nach Norden. Besonders unter dem Zaren Peter I. (**1682–1725**) festigten sich auch die diplomatischen Beziehungen zwischen Russland und den mittelasiatischen Khanaten. Häufig wurden Gesandtschaften ausgetauscht.

1839 versuchte der russische Zar Nikolaus I. die Expansion der Briten in dem Gebiet zu verhindern. **1865** wurde Taschkent von russischen Streitkräften erobert und zum Zentrum des Generalgouvernements Turkestan gemacht.

Nach der Oktoberrevolution **1917** wurde Taschkent am 18. April **1918** zur Hauptstadt der Autonomen Sozialistischen Sowjetrepublik Turkestan innerhalb Russlands ausgerufen. Bei der Aufteilung der ASSR Turkestan im Jahre 1924 wurde Taschkent Teil der am 27. Oktober **1924** neu gegründeten Usbekischen SSR innerhalb der Sowjetunion, das unmittelbare nördliche Hinterland der Stadt kam jedoch zur Kasachischen SSR, sodass die Stadt zur Grenzstadt wurde. Hauptstadt der Usbekischen SSR wurde zunächst Samarkand, sodass Taschkent seine Hauptstadtfunktion vorübergehend verlor. 1930 wurde Taschkent anstelle von Samarkand zur Hauptstadt der Usbekischen SSR erklärt.

Quelle: wikipedia

Spielaufbau:

Hier geht's los

Der **Plan** wird in die Mitte gelegt.
Jeder Spieler bekommt:

- 3 seiner **Handelsposten**
- seinen **Kameltreiber**
- seine Hütte
- einen Sichtschirm

Die übrigen **Handelsposten**
werden auf den Karren **A** gelegt.

Je eine Ware (**Eisen**, **Jade**, **Indigo**) wird auf eine beliebige Hütte auf dem Spielplan gelegt. Es wird empfohlen mindestens eine Hütte in der Region mit der **Nummer 4 B** mit einer Ware zu belegen. (Erste Partie: Zwei Rohstoffe auf eine Hütte in Region 4, den dritten Rohstoff auf eine Hütte in Region 7.)

Das übrige **Eisen** wird auf das rote Kamel **C** gelegt.

Die übrige **Jade** wird auf das gelbe Kamel **D** gelegt.

6 Indigo werden auf das erste blaue Kamel **E** gelegt.

5 Indigo werden auf das zweite blaue Kamel **F** gelegt.

Ein **Startspieler** wird beliebig bestimmt. Er erhält **3 Tugrik** Startkapital. Im Uhrzeigersinn erhalten die Spieler jeweils **1 Tugrik mehr**. Das Tugrik wird geheim hinter dem Sichtschirm platziert. Der Startspieler nimmt sich den Karawanenführer. **Die erste Runde kann beginnen!**

Im Spiel zu **viert** wird eine neutrale (grüne) Hütte in eine beliebige Region gesetzt (Für die erste Partie: Region 3 **H**).

Die **Handelskarten** werden gemischt und 10 Karten werden offen nebeneinander ausgelegt (im Spiel zu dritt: 8 Karten).

Der **schwarze Startspielerstein** kommt auf die beiden Pferde am Anfang der Karawane.

Die drei **Handelsverbindungen** kommen auf die Hütte.

Alle 12 Aktionskarten werden gemischt und als verdeckter Stapel auf das erste gelbe Kamel **G** gelegt.

Das schwarze Kamel wird auf das erste Feld der **Rundenleiste** gesetzt. Je eine neutrale Hütte wird auf das **zweite** und **vierte** Feld **I** gelegt.



Generelle Anmerkung:

Tugrik, erworbene Aktionskarten und Handelskarten können während des Spieles geheim gehalten werden. Dazu sind die **Sichtschirme** da. Alles andere (Waren, Handelsposten, Hütten) darf nicht hinter dem Sichtschirm versteckt werden.

Spielverlauf:

Es werden immer 2-4 Aktionsrunden durchgeführt. Danach folgt eine Handelsrunde. Dann gibt es wieder Aktionsrunden usw.

Aktionsrunde

Eine **Aktionsrunde** läuft immer wie folgt ab:

Im Uhrzeigersinn (beginnend beim Startspieler) führen die Spieler **eine beliebige Aktion und** eine **Kameltreiberaktion** durch.

Haben alle Spieler ihre Aktionen durchgeführt, wird der Rundenzeiger auf der Rundenleiste **ein Feld** weiterbewegt. Liegt auf dem Feld eine neutrale Hütte, so wird sie auf die große Hütte **I** über dem Rundenanzeiger gelegt (auch wenn dort bereits eine Hütte liegt).

Der Wechsel von der ersten zur zweiten Runde erfolgt automatisch. Beim Wechsel von der zweiten zur dritten (und ggf von der dritten zur vierten) Runde wird gewürfelt:

- Die **dritte Runde** findet nur statt, wenn eine , , , gewürfelt wird.
- Die **vierte Runde** findet nur statt, wenn eine oder gewürfelt wird.

Wird zu niedrig gewürfelt, kommt es zu einer **Handelsrunde**. Nach **vier** Aktionsrunden findet **in jedem Fall** eine Handelsrunde statt (deshalb ist der Rundenzähler dort auch zu Ende).

Die Aktionen

In der Aktionsrunde haben die Spieler die Wahl **eine** der folgenden Aktionen durchzuführen:

- Einen **Handelsposten einsetzen**
- Eine **Hütte errichten**
- Den **Kameltreiber bewegen**
- **1 Tugrik nehmen**

Zusätzlich dürfen die Spieler **nach** ihrer Aktion den **Kameltreiber erneut** bewegen.

Der Kameltreiber darf von einem Spieler in einer Aktionsrunde also auch zweimal bewegt werden.

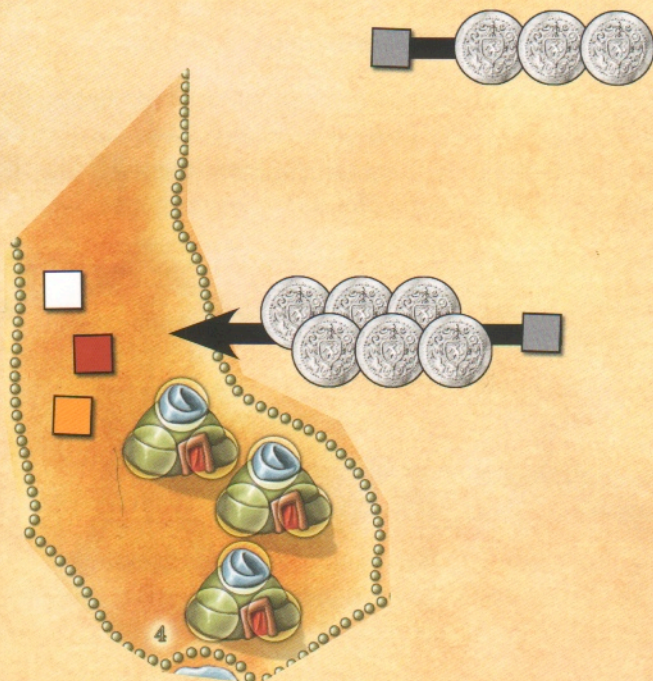
Tugrikwerte:

- = 1 Tugrik
- = 3 Tugrik
- = 5 Tugrik
- = 10 Tugrik
- = 20 Tugrik

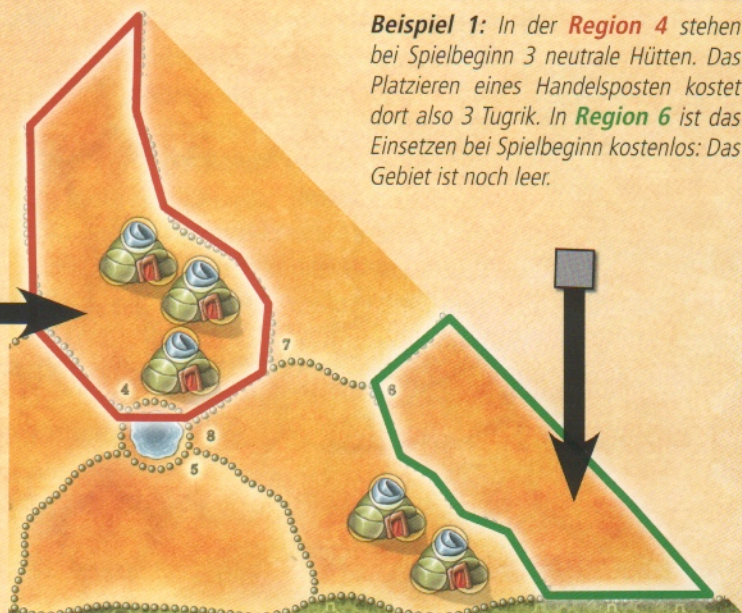
Rundenleiste

Handelsposten einsetzen:

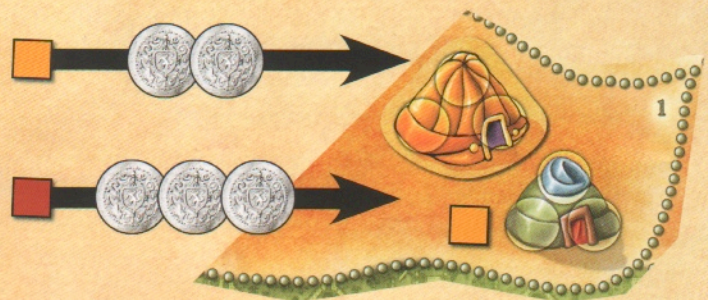
Der Spieler setzt eine seiner Handelsposten aus seinem eigenen Vorrat in eine **beliebige** Region. Der Preis des Einsetzens richtet sich danach, wie viele **Hütten und Handelsposten** dort bereits stehen. Für jeden sich dort befindlichen Handelsposten (*egal von welchem Spieler*) und für jede gegnerische oder neutrale Hütte zahlt der Spieler 1 Tugrik.



Beispiel 2: In Region 4 stehen 3 Handelsposten und 3 Hütten. Egal wem die Handelsposten gehören, ein Spieler muss $3+3=6$ Tugrik bezahlen, um hier ebenfalls eine Handelsposten einsetzen zu können.



Beispiel 1: In der **Region 4** stehen bei Spielbeginn 3 neutrale Hütten. Das Platzieren eines Handelsposten kostet dort also 3 Tugrik. In **Region 6** ist das Einsetzen bei Spielbeginn kostenlos: Das Gebiet ist noch leer.



Beispiel 3: In Region 1 steht eine neutrale Hütte. Der orange Spieler hat dort seine eigene Hütte und einen Handelsposten errichtet. Will er einen zweiten Handelsposten bauen, zahlt er 1 (neutrale Hütte) + 1 (eigener Handelsposten) = 2 Tugrik. Ein anderer Spieler müsste auch für die orange Hütte bezahlen, das wären dann 3 Tugrik.

Eine Hütte errichten:

Der Spieler setzt seine Hütte in ein **beliebiges Gebiet**. Er muss dort keinen Handelsposten stehen haben. Das Einsetzen der Hütte ist **kostenlos** (eine Hütte darf nachträglich ohne passende Aktionskarte nicht verschoben werden).



Den Kameltreiber bewegen:

Der Spieler bewegt den Kameltreiber.

- Er darf **bis zu 3 Schritte kostenlos** ziehen (in Richtung Ende oder in Richtung Spitze der Karawane).
- Will er **weitersetzen** zahlt er für jeden Schritt 1 Tugrik (der Wagen ist ein Schritt). Stehen auf dem Zielfeld andere Kameltreiber, zahlt er pro fremdem Kameltreiber 1 Tugrik in die Bank.
- Von jedem Feld aus **kann der Kalmück erreicht werden**. Vom Kalmück aus kann jedes Feld betreten werden. Allerdings darf der Kalmück nicht als „Trittbrett“ benutzt werden: Der Zug muss auf ihm enden (auch wenn die Aktion nicht durchgeführt werden muss), bevor er verlassen werden kann.
- Dann führt der Spieler die **Aktion** des entsprechenden Feldes durch (siehe Karawane, Seite 6 und 7). Die Aktion kann nur durchgeführt werden, wenn der Kameltreiber bewegt wurde. Man darf also nicht stehen bleiben und nur die Aktion des jeweiligen Feldes durchführen. Auch Hin- und Zurücksetzen ist nicht erlaubt.
- Bei Spielbeginn stehen die Kameltreiber der Spieler noch außerhalb der Karawane. Von dort aus kann er auf jedes Feld gesetzt werden. Die Kameltreiber verlassen die Karawane nicht mehr.



Beispiel: Der orange Spieler startet auf dem ersten Feld (die zwei Pferde). Die ersten drei Schritte hin zum blauen Kamel sind gratis. Der vierte Schritt zum gelben Kamel kostet 1 Tugrik. Einen zusätzlichen Tugrik muss der orange Spieler abgeben, weil schon der rote Kameltreiber auf dem gelben Kamel steht.



Das Feld des Kalmücks

Die Kalmücken stammen aus der Westmongolei und sind das einzige buddhistische Volk in den Grenzen Europas. Die Kalmücken lebten bis ins 20. Jahrhundert vorwiegend als Nomaden. Entsprechend stark war der traditionelle Familienbund: Eltern, verheiratete Kinder mit Familien und unverheiratete Kinder bildeten die Großfamilie.

Auch bei der **Zusatzaktion mit dem Kameltreiber** sind die ersten 3 Schritte umsonst, für jeden weiteren Schritt muss 1 Tugrik bezahlt werden. Zusätzlich muss für jeden Spieler, der auf dem Zielkamel steht, 1 Tugrik bezahlt werden. Das siebte Kamel und das erste Kamel gelten **nicht** als benachbart. Es ist nicht erlaubt die Aktion zu nutzen, auf der man seine Kameltreiberaktion begann (also weder durch Stehenbleiben noch durch Hin- und Herziehen).

1 Tugrik nehmen:

Der Spieler nimmt sich 1 Tugrik aus dem allgemeinen Vorrat.



Karawane:

Das zweite Feld:

(das gelbe Kamel mit dem Teppich)

Der Spieler nimmt sich die oberste **Aktionskarte** vom Stapel hinter seinen Sichschirm und sieht sie sich an. Die Aktionskarten können während des eigenen Zuges in einer Aktionsrunde genutzt werden. Eine Aktionskarte darf noch im selben Zug direkt nach dem Aufnehmen eingesetzt werden. Sie sind auf Seite 12 genauer erklärt.

Das dritte Feld:

(das rote Kamel)

Der Spieler nimmt sich **1 Eisen (rote Ware)** direkt vom Kamel.

Das erste Feld:

(die zwei Reiter auf Pferden)

Der Spieler nimmt sich den schwarzen Startspielerstein vom Feld und einen eigenen Handelsposten aus dem allgemeinen Vorrat *(beim Karren)*. Steht der schwarze Startspielerstein bei einem Mitspieler, so verbleibt er dort – **vor jeder Handelsrunde kann der Startspieler nur einmal wechseln**.

Handelsverbindungen:

Das Feld mit den Handelsverbindungen **gehört nicht zur Karawane**, kann also nicht betreten werden. Vielmehr kann ein Spieler, dessen Kameltreiber sich auf dem **ersten oder dem zweiten Feld** befindet, auf seine Aktion verzichten und stattdessen für 2 Tugrik eine Handelsverbindung platzieren oder versetzen. Platziert wird eine Handelsverbindung **zwischen zwei benachbarten Regionen** *(sie wird auf die Grenze gesetzt)*. Sie wird parallel zur Grenze gesetzt zum Zeichen, dass sie noch nicht benutzt wurde.

Statt eine Handelsverbindung aus dem Vorrat neu einzusetzen, kann auch eine bereits benutzte versetzt werden. Versetzt werden dürfen aber nur bereits genutzte *(also gedrehte)* Handelsverbindungen. Bei versetzten Handelsverbindungen wird die Handelsverbindung parallel zur Grenze platziert – sie kann also nur nach Benutzung erneut versetzt werden.

Das vierte Feld:

(das 1. blaue Kamel)
Der Spieler nimmt sich
1 Indigo (blaue Ware)
direkt vom Kamel.

Das fünfte Feld:

(das gelbe Kamel mit
dem grünen Tuch)
Der Spieler nimmt sich
1 Jade (grüne Ware)
direkt vom Kamel.

Das sechste Feld:

(der grüne Wagen)
Der Spieler darf sich 3 eigene
Handelsposten aus dem
allgemeinen Vorrat nehmen.

Das siebente Feld:

(das 1. blaue Kamel)
Der Spieler nimmt sich
1 Indigo (blaue Ware)
direkt vom Kamel.

Beachte: Wenn eines der blauen Kamele keine
Ware mehr hat, so steht es für die Auswahl
nicht mehr zur Verfügung, weil dort keine Aktion
durchgeführt werden kann. Die Spieler müssen
sich die Indigo vom anderen Kamel besorgen.

Der Kalmück:

Dieses Feld kann von jedem Feld aus betreten werden. Vom
Kalmück kann jedes Feld betreten werden. Liegt auf dem
Kalmück-Feld eine neutrale Hütte, so kann diese in jede
beliebige Region gesetzt werden. Das Einsetzen kostet
den Spieler pro neutraler oder gegnerischer Hütte, die
dort steht, 1 Tugrik. Entsprechend ist das Einsetzen in ein
leeres Gebiet umsonst. Eigene Hütten oder Handelsposten
jeglicher Art zählen für das Einsetzen nicht mit.

Beispiel: In einem Gebiet mit einer neutralen und einer gelben
Hütte und einem Handelsposten zahlt gelb 1 Tugrik (da er für seine
eigene Hütte nichts bezahlt) und alle anderen 2 Tugrik.

Nächste Runde:

Waren alle Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, wird das schwarze Kamel weitergesetzt. Ggf. muss gewürfelt werden (siehe Abbildung rechts).

Wurde der schwarze Startspielerstein genommen, so nimmt sich der neue Besitzer den Karawanenführer. Der Startspieler wechselt also.

Ist die gewürfelte Zahl kleiner als die Zahl, auf welcher das schwarze Kamel steht, endet die Aktionsrunde und eine Handelsrunde wird gespielt. Ansonsten rückt das schwarze Kamel ein Feld weiter und eine neue Aktionsrunde beginnt.

Es beginnt der aktuelle Startspieler.

Zur Erinnerung:

- Die **dritte Runde** findet nur statt, wenn eine , , , gewürfelt wird.
- Die **vierte Runde** findet nur statt, wenn eine oder gewürfelt wird.

Handelsrunde:

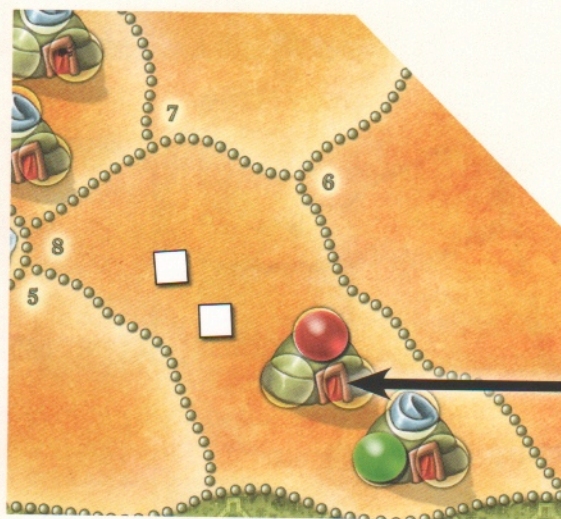
In der Handelsrunde können die Spieler ihre Handelsposten nutzen, um ihre Waren in Tugrik und Handelsgüter umzuwandeln.

Die Gebiete werden in **numerischer Reihenfolge** ausgewertet. Innerhalb eines Gebietes können alle Spieler mit einem Handelsposten Waren verkaufen:

- Der **Startspieler verkauft** stets **als Erster**. Reihum darf nun jeder Spieler **1** Ware dort verkaufen. Tut er das, entfernt er **einen** Handelsposten und legt ihn in den allgemeinen Vorrat.
- Hat der Spieler mehrere Handelsposten errichtet, darf er auch mehrere Waren verkaufen, aber nicht alle auf einmal. Jeder Spieler verkauft im Uhrzeigersinn immer nur eine Ware.
- Waren alle Spieler an der Reihe, dürfen alle Spieler, die dann noch einen Handelsposten in dem Gebiet haben, eine weitere Ware verkaufen usw.

- Eine verkaufte Ware **muss** auf eine Hütte in dem Gebiet gelegt werden, in dem die Ware verkauft wurde. Auf dieser Hütte darf keine Ware dieser Art liegen! Es können die aufgedruckten Hütten benutzt werden oder die Hütten, die von Spielern (*egal von wem*) platziert wurden.
- Als Ertrag gibt es wahlweise 1 Warenkarte oder 3 Tugrik pro Hütte in dem Gebiet, welche diese Ware **nicht** führen (siehe Beispiel auf Seite 9). Den Ertrag bekommt der Spieler.
- Auch wenn mehrere freie Hütten in dem entsprechenden Gebiet stehen, muss sich der Spieler entweder für Warenkarten oder für Tugrik entscheiden – **er darf nicht mischen**. Anders ausgedrückt: Für jeden Handelsposten muss sich der Spieler (*unabhängig vom Ertrag*) für Karten oder Tugrik entscheiden. Er darf sich für jeden Handelsposten separat entscheiden, auch wenn er mehrere Handelsposten im selben Gebiet hat.
- Die Handelskarten werden immer von links aufgenommen. Der Spieler kann sich die Karten **nicht** aussuchen. Sind alle Karten genommen, kann nur noch Tugrik gewählt werden – das Angebot an Karten ist also in jeder Runde begrenzt.

=5
=10
=20



Beispiel: Weiß verkauft eine Indigo in einem Gebiet (8) in dem zwei Hütten stehen. Liegt auf keiner der Hütten ein blauer Stein, bekommt er 2 Karten oder 6 Tugrik. Liegt auf einer der Hütten ein blauer Stein bekommt er eine Karte oder 3 Tugrik. Liegen auf beiden Hütten blaue Steine, kann er seine Indigo hier nicht verkaufen.

- Der Spieler, der eine Ware verkauft, muss **einen** Handelsposten zurück in den allgemeinen Vorrat legen. Er kann dies verhindern, in dem er **zwei** Handelsposten aus dem eigenen Vorrat in den allgemeinen Vorrat legt. Er kann mit dem auf dem Plan gebliebenen Handelsposten dann aber dennoch erst in der nächsten Handelsrunde wieder verkaufen.
- Eine **Handelsverbindung** erlaubt das Verkaufen einer Ware (*Eisen, Jade, Indigo*) mit derselben Farbe wie die Handelsverbindung in der Nachbarregion (*Mit einer roten Handelsverbindung kann also nur Eisen verkauft werden*). Das Verkaufen funktioniert genauso wie der normale Verkauf (*Handelsposten muss abgegeben werden, Einschränkungen beim Verlauf und Preisberechnung etc.*), erweitert aber die Möglichkeiten des Spielers. Nach dem Verkauf wird eine parallel liegende Handelsverbindung um 90° gedreht. So wird angezeigt, dass sie verwendet wurde und in der nächsten Aktionsrunde mit Hilfe der entsprechenden Aktion umgesetzt werden kann.

Wichtig! Ein Handelsverbindung kann auch nachdem sie bereits um 90° gedreht wurde zum Verkauf von Waren in die Nachbarregion genutzt werden.

Ende der Handelsrunde:

- Sind alle Regionen ausgewertet (*Waren verkauft*), wird der schwarze Startspielerstein zurück auf das erste Feld der Karawane gestellt.
- Das schwarze Kamel wird wieder auf das erste Feld des Rundenzählers gestellt. Auf das zweite und vierte Feld wird jeweils eine neutrale Hütte gelegt (*sollte auf dem vierten Feld noch eine Hütte liegen, wird dort keine zweite platziert*).
- Die ggf. noch ausliegenden Handelskarten rücken nach links auf. Danach werden so viele Handelskarten ausgelegt, bis wieder 8 (*zu dritt*) bzw. 10 (*zu viert*) offene Karten ausliegen.
- Dann beginnt die nächste Aktionsrunde.

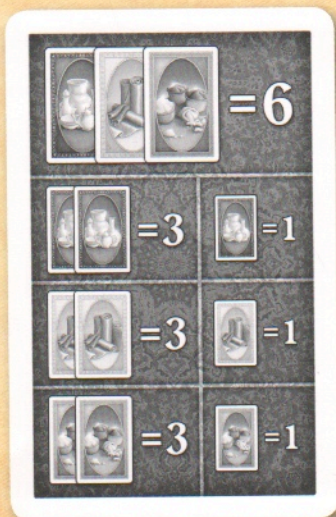
Spielende und Gewinner:

Wenn ein Spieler die letzte Ware einer Sorte oder die letzte Aktionskarte vom Plan nimmt, wird die laufende Aktionsrunde noch beendet. Es wird nicht mehr gewürfelt, stattdessen findet im Anschluss an die zweite Aktionsrunde auf jeden Fall eine Handelsrunde statt. Nach dieser Handelsrunde endet das Spiel. Die zweite Aktionsrunde findet in jedem Fall statt.

Sollte der seltene Fall eintreten, dass die letzte Warenkarte genommen wurde, endet das Spiel sobald die laufende Handelsrunde beendet wurde – es wird dann keine Aktionsrunde mehr gespielt.

Nun zählen alle Spieler ihr Tugrik (*3/5 Aktionskarte beachten*). Der Spieler mit dem wenigsten Tugrik scheidet aus der Wertung aus und hat auf jeden Fall verloren! Sollten mehrere Spieler gleich wenig Tugrik haben, scheiden sie alle aus. Ausnahme: Wenn alle Spieler gleich viel Tugrik haben, nehmen sie alle an der Endwertung teil.

Die verbleibenden Spieler decken ihre erworbenen Handelskarten auf:



Je drei verschiedene Karten (*Porzellan, Gewürze und Seide*) zählen 6 Siegpunkte. Ein Satz von 2 gleichen Karten zählt noch 3 Punkte, eine einzelne Karte 1 Punkt. Natürlich zählt jede Karte nur für ihren wertvollsten Satz.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der von den am Gleichstand beteiligten Spielern am meisten Tugrik hat.

Zur Erinnerung:

Welche Kartenkombinationen wieviel Punkte wert sind ist auf der Rückseite der Warenkarten angegeben.



Nicht vergessen!

Eine 3/5 Karte ist bei Spielende noch zusätzlich 5 Tugrik wert (*siehe Seite 12*).



= 6 Punkte



= 3 Punkte



= 3 Punkte



= 1 Punkt

= 13 Punkte

Beispiel:

2-Spieler-Variante

Änderungen und Ergänzungen zum normalen Spiel

Aufbau: Zusätzlich zum normalen Aufbau wird ein nicht verwendeter Kameltreiber auf das erste Feld der Karawane und ein weiterer nicht verwendeter Kameltreiber auf das Spielplanfeld (!) mit der Nummer 1 gesetzt.

Spielverlauf: Immer wenn beide Spieler an der Reihe waren, führt der Dummy-Spieler seinen Zug aus.

Es wird gewürfelt und der neutrale Kameltreiber auf der Karawane wird entsprechend viele Felder vorgesetzt. Der neutrale Kameltreiber bewegt sich immer von links nach rechts, er benutzt nie den Kalmück. Erreicht er das rechte Ende der Karawane, beginnt er wieder beim linken Ende. **ACHTUNG:** Damit setzt er anders als die Spieler, denn für diese sind die beiden Karawanenenden ja nicht benachbart.

Landet der neutrale Kameltreiber auf dem **ersten** oder dem **sechsten** Feld, passiert nichts.

Landet er auf dem **zweiten** Feld, wird eine Aktionskarte aus dem Spiel entfernt.

Landet er auf einem Feld mit einer Ware, so setzt er diese sofort in eine passende Hütte ein, die auf einem Gebiet steht, in dem der zweite Kameltreiber steht. Gibt es in dem entsprechenden Gebiet keine passende Hütte, so wandert der zweite Kameltreiber in der Reihenfolge der Gebietsnummern von Gebiet zu Gebiet, bis er eine passende Hütte findet. Dort verkauft er die Ware und nimmt sich 1 Warenkarte (*immer 1, unabhängig von der Anzahl der Hütten dort*). Anschließend bewegt er sich zum Gebiet mit der nächsten Nummer weiter.

Gibt es auf dem ganzen Spielplan keine passende Hütte mehr, so wird die entsprechende Ware einfach aus dem Spiel genommen.

Spielende: Der reichere Spieler zieht dem ärmeren Spieler 2 Warenkarten weg. Diese werden vom anderen Spieler verdeckt gehalten, es ist also nicht klar, was er bekommt. Der ärmste Spieler scheidet natürlich nicht aus.

Sind beide Spieler bei Spielende gleich reich passiert nichts. Der Dummyspieler kann nicht gewinnen.

Der Autor:



Peer Sylvester (Jahrgang 1974) wuchs mit den Spielen des Jahres auf und wollte in der Grundschule professioneller Schachspieler werden. Stattdessen wurde er Lehrer für Chemie und Mathematik, was sicherlich finanziell für seine Frau und seine Tochter vorteilhaft ist. Spiele nicht nur zu spielen und zu sammeln und zu rezensieren sondern auch zu erfinden wollte er schon früh, aber es gelang wenig. Richtig ernsthaft fing er damit erst während eines einjährigen Gastspieles in Bangkok an, weil vernünftige Spiele dort kaum zu bekommen waren. Mittlerweile hofft er auf eine Anstellung als Ölmagnat, um genügend Freizeit für all die Ideen zu haben, die in seinem Kopf herumschwirren.

Seine Webseite/Blog ist: www.spielbar.com.

Der Illustrator:



Klemens Franz (Jahrgang 1979) besuchte eine Kunstschule in Graz (Österreich) und arbeitete nach seinem Studium als Assistent für Neue Medien. Seit 2006 illustriert er Brett- und Kartenspiele für Verlage aller Größen. Er ist verheiratet, hat vier Kinder, drei Katzen und lebt im Steirischen Vulkanland im Südosten Österreichs – mit allen kulinarischen Konsequenzen.

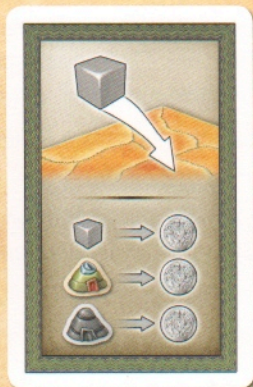
Online ist er unter www.atelier198.com zu finden.



Der Plan zu Taschkent basiert auf einem Bild, dass in einem Ferienhaus hing. Der Autor fand das Bild topologisch so interessant, dass er es abmalte – und das so gelungen, dass der Illustrator versucht hat, diesen besonderen Stil einzufangen.

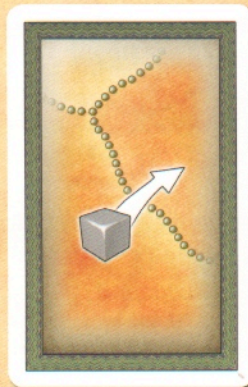
Aktionskarten:

Generell dürfen Aktionskarten nur während des eigenen Zuges in der Aktionsrunde eingesetzt werden. **Kameltreiber** und **Aktionismus** werden am Ende des Zuges eingesetzt, die anderen Karten können jederzeit während des eigenen Zuges verwendet werden (*jedoch nicht beim Zug eines Mitspielers oder in einer Handelsrunde*). Es können **beliebig viele** Aktionskarten ausgespielt werden. Ausgespielte Aktionskarten kommen aus dem Spiel.



Aktionismus:

Es kann ein weiterer Handelsposten eingesetzt werden. Dabei gelten die üblichen Regeln und Preise.



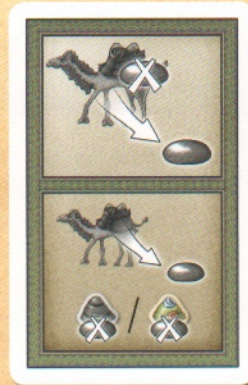
Umzug:

Ein **eigener** Handelsposten kann **kostenlos** in eine Nachbarregion umgesetzt werden.



Kameltreiber:

Es kann ein weiterer Zug mit dem Kameltreiber durchgeführt werden. Der Zug selbst ist kostenlos, d.h. es muss nichts für zusätzliche Schritte oder für andere Kameltreiber auf dem Zielkamel bezahlt werden. Handelsverbindungen oder das Einsetzen neutraler Hütten kostet aber den üblichen Preis.



Verknappung:

Du kannst Dir eine beliebige Ware von einem Kamel nehmen und eine weitere vom selben Kamel entfernen **oder**

eine Ware von einer Hütte entfernen und eine weitere Ware von einem Kamel aus dem Spiel nehmen.

Die entfernten Waren kommen in beiden Fällen aus dem Spiel.



Karawane zieht weiter:

Eine eigene **oder** eine neutrale Hütte in ein Nachbargebiet verschieben.



3/5:

Diese Karte kann jederzeit in 3 Tugrik getauscht werden. Wurde die Karte bis zum Spielende nicht genutzt, zählt sie bei der Ermittlung des ärmsten Spielers wie 5 Tugrik.