

Taschkent - KSR (Seite 1 von 2)

Nach je 2 - 4 Aktions-Runden folgt stets 1 Handels-Runde.

AKTIONSRUNDE: ggf. 2x Kameltreiber nutzen

- Im Uhrzeigersinn - beginnend mit Startspieler - führen die Spieler 1 beliebige Aktion UND 1 Kameltreiber-Aktion durch (MUSS).
- Nachdem alle fertig sind, wandert der Rundenanzeiger 1 Feld weiter. Liegt auf dem Feld eine neutrale Hütte, wird sie auf die große Hütte über dem Rundenanzeiger gelegt (links am Kalmück).
- Beim Wechsel von der 2. zur 3. Runde wird gewürfelt. Augenzahl: 3, 4, 5 oder 6 = 3. Runde findet statt, sonst: Handelsrunde.
- Beim Wechsel von der 3. zur 4. Runde wird gewürfelt. Augenzahl: 5 oder 6 = 4. Runde findet statt, sonst: Handelsrunde.
- Nach 4 Runden kommt es zwangsläufig zu einer Handelsrunde.

Mögliche Aktionen (es beginnt der Startspieler):

➡ **Einen Handelsposten (Holzwürfel) einsetzen:** aus eig. Vorrat

Der Spieler setzt 1 eigenen Handelsposten in eine beliebige Region. Kosten: 1 Tugrik je dort schon befindlichen Handelsposten (egal von wem) bzw. gegnerischen oder neutralen Hütten.

➡ **Eine Hütte errichten:**

Der Spieler setzt seine Hütte in ein beliebiges Gebiet (kostenlos).

➡ **Den eigenen Kameltreiber bewegen:**

- Bis zu 3 Schritte kostenlos ziehen (Richtung Ende / Spitze der Karawane). Jeder weitere Schritt kostet 1 Tugrik. Der Wagen ist 1 Schritt.
- Für fremde Kameltreiber auf dem Zielfeld zahlt er je 1 Tugrik in die Bank.
- Der Kalmück kann von jedem Feld aus erreicht werden, wobei der Spielzug stets auf ihm endet. Er ist also keine Zwischenstation.
- Dann führt der Spieler die Aktion des Feldes durch. Das geht nur, wenn der Kameltreiber bewegt wurde. Zu Spielbeginn stehen die Kameltreiber noch nicht auf dem Plan. Der Ersteinsatz kann zu einem beliebigen Karawanenfeld führen.
- Die Kameltreiber verlassen die Karawane nicht mehr.

Die Felder (Wagen = 1 Feld) von links nach rechts in der Karawane sind:

- 1) Pferde: Man erhält den Startspielerstein vom Feld (falls vorhanden) und 1 eigenen Handelsposten (Holzwürfel) aus dem allg. Vorrat.
- 2) Aktionskarten: Oberste Karte vom Stapel hinter Sichtschirm nehmen. Karte ist nutzbar in einer Aktionsrunde, ggf. direkt nach Erhalt. Alternativ zu Feld 1 oder 2: Auf Aktion verzichten, 2 Tugrik zahlen und 1 Handelsverbindung (rot, grün, blau) platzieren oder versetzen. Eine Handelsverbindung kommt zwischen 2 benachbarte Regionen (parallel zur Grenze) bzw. es kann eine benutzte (gedreht) versetzt werden.
- 3) "Rotes" Kamel: 1 Eisen (rote Ware) vom Kamel nehmen.
- 4) Erstes "Blaues" Kamel: 1 Indigo (blaue Ware) vom Kamel nehmen.
- 5) "Gelbes" Kamel: 1 Jade (grüne Ware) vom Kamel nehmen.
- 6) Wagen: Der Spieler darf 3 eigene Handelsposten aus allg. Vorrat nehmen.
- 7) Zweites "Blaues" Kamel: 1 Indigo (blaue Ware) vom Kamel nehmen.

Kalmück: Vom Kalmück aus kann jedes Feld betreten werden.

Liegt auf dem Kalmück eine neutrale Hütte, kann diese in eine beliebige Region gesetzt werden.

Kosten: 1 Tugrik pro neutraler / gegnerischer Hütte dort.

➡ **1 Tugrik nehmen.**

HANDELSRUNDE: in numerischer Reihenfolge der Gebiete

- Jede Hütte hat Platz für 3 verschiedene Waren.
- Innerhalb eines Gebietes können alle Spieler mit Handelsposten (Holzwürfel) dort Waren verkaufen.
- Der Startspieler verkauft stets als Erster. Reihum darf jeder Spieler genau 1 Stück Ware dort verkaufen. Es geht immer reihum, solange wie Spieler noch verkaufen wollen.
- Verkaufte Ware MUSS auf eine Hütte in dem Gebiet gelegt werden, in dem die Ware verkauft wurde. Dort darf noch keine Ware dieser Art liegen.
- Ertrag = 1 Warenkarte oder 3 Tugrik pro Hütte in diesem Gebiet, welche diese Ware nicht führen. Ertragsmischung ist nicht möglich.

Taschkent - KSR (Seite 2 von 2)

- Der Spieler, der eine Ware verkauft, muss 1 Handelsposten entfernen, d.h., vom Spielplan in den allgemeinen Vorrat. Wenn er 2 Handelsposten vom eigenen in den allg. Vorrat gibt, kann er den Verlust verhindern.
Für die aktuelle Handelsrunde geht aber kein Verkauf mehr.
- Handelskarten werden immer von links aufgenommen. Sie bringen Siegpunkte zum Spielende.
- Handelsverbindung:

Es ist Verkauf einer Ware (Eisen, Jade, Indigo) möglich in selber Farbe wie eine Handelsverbindung in Nachbarregion. Nach Verkauf wird eine parallel liegende Verbindung um 90 Grad gedreht.
Auch nach Drehung kann eine Handelsverbindung zum Verkauf von Waren in der Nachbarregion genutzt werden.
Es muss auch hier ein Handelsposten abgebaut werden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 30.07.13
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Ende der Handelsrunde:

- ⇒ Nach Auswertung aller Regionen (Waren sind verkauft), geht der schwarze Startspielerstein auf das 1. Feld der Karawane.
- ⇒ Das schwarze Kamel kommt auf das 1. Feld der Rundeleiste.
- ⇒ Auf 2. + 4. Feld der Rundeleiste (falls frei) = je eine neutrale Hütte legen.
- ⇒ Ggf. noch ausliegende Handelskarten rücken nach links auf.
- ⇒ Handelskarten auf 8 (zu dritt) bzw. 10 (zu viert) auffüllen.
- ⇒ Die nächste Aktionsrunde beginnt.

Spielende:

- ⇒ Wenn ein Spieler die letzte Ware oder Aktionskarte vom Plan nimmt, wird die lfd. Aktionsrunde noch beendet. Nach der 2. Aktionsrunde findet direkt eine Handelsrunde statt, danach endet das Spiel.
- ⇒ Die 2. Aktionsrunde findet auf jeden Fall statt.
- ⇒ Alle Spieler mit den wenigsten Tugrik scheiden aus dem Spiel aus.
Haben alle Spieler gleich viele Tugrik, scheidet keiner aus.
- ⇒ Die verbleibenden Spieler werten ihre Handelskarten aus:
Je 3 verschiedene Karten = 6 P., 2 gleiche Karten = 3 P., 1 Karte = 1 P.
- ⇒ Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.
Patt: Es ist von den Beteiligten im Vorteil, wer mehr Tugrik hat.