

Man spielt im Uhrzeigersinn, Zug für Zug über 5 Runden. SP = Siegpunkte. Die Spieler würfeln jede Runde ihre Würfel und nutzen diese dann, um Aktionsfelder auf dem Spielplan zu besetzen. Das geht solange reihum, bis alle Würfel verbraucht sind. Danach endet eine Runde.

Nach 5 Runden erfolgt eine Schlusswertung.

Beginn einer Runde:

1) Neuen Startspieler bestimmen (ab Runde 2):

- ◆ Wer zuletzt die Aktion "Reise" ausführte, wird Startspieler (nimmt Sanduhr).
- ◆ Hat sich aber in der Runde zuvor niemand bewegt, gibt es keinen Wechsel. Ausnahme: Setzt ein Spieler als letzter bei "Reise" schwarze/weiße Würfel, nimmt er sich die Sanduhr sofort.

2) Stadt- und Charakterboni werden ausgeschüttet:

- ◆ Alle kleinen Städte (mit !) schütten Boni aus. Wer dort einen Handelsposten hat, erhält entsprechende Boni (siehe Beiblatt).
- ◆ Alle Charaktere (mit !) verteilen nun ihre Boni (siehe Beiblatt).

3) Die Würfel kommen zurück:

- ◆ Alle Spieler nehmen ihre Würfel vom Spielplan zurück auf ihr Tableau.
- ◆ Schwarze Würfel werden zurück auf den Spielplan gelegt.

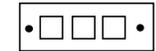
4) Würfel neu würfeln (ggf. inkl. weißem Würfel):

- ◆ Gleichzeitig würfelt jeder seine 5 Würfel. Hat man <15 Augen, erhält man als Ausgleich = 1 Kamel oder Geld (kombinierbar) je fehlendem Auge zu 15 Augen.

*Es dürfen beliebig viele schwarze Würfel sowie der weiße Würfel auf einem Aktionsfeld liegen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 07.04.15
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
 Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Beispiel:

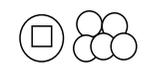


hier: 3 Würfel

- ◆ Man muss mind. 1 Würfel von seinem Tableau nehmen und auf ein beliebiges freies oder besetztes Aktionsfeld setzen. ... Man muss so viele Würfel einsetzen, wie das Feld fordert. ... Ist das Feld schon besetzt, kostet das Einsetzen so viel Geld in die Bank, wie der niedrigste neu eingesetzte Würfel Augen hat. ... Jeder Spieler darf nur 1mal je Runde das selbe Aktionsfeld mit Würfeln seiner Farbe nutzen. ... Neue Würfel setzt man auf die bereits vorhandenen. ... Schwarze oder weiße Würfel darf man mit eigenen Würfeln kombinieren. ... Schwarze und weiße Würfel zählen nicht als Spielerfarbe.* Man darf diese ohne zusätzliche Farbwürfel nutzen, um erneut ein Aktionsfeld zu nutzen, das man aktuell schon in Spielerfarbe genutzt hat.
- ◆ Danach muss die Aktion des Feldes ausgeführt werden. ... Der oder die Würfel geben an, wie oft eine Aktion ausgeführt werden darf. Ausschlaggebend ist immer der niedrigste Würfel. Man muss die Aktion aber mind. 1mal ausführen.
- ◆ Vor und/oder nach der Aktion darf man 1 bis x Zusatzaktionen ausführen. Man darf die jede Zusatzaktion in seinem Zug auch mehrmals ausführen.
- ◆ Wer nach seinem Zug keinen Würfel mehr hat, passt danach.

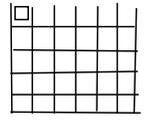
> Die Aktionen <

5 Geld nehmen: ◆



1 Würfel einsetzen (Augenzahl egal). 5 Geld nehmen. Dazusetzen kostet auch hier.

Zum Markt gehen: ◆

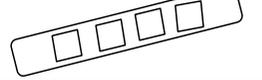


- ◆ Es gibt hier Waren, Geld und Kamele.
- ◆ 1 - 3 Würfel einsetzen (gemäß Vorgabe).
- ◆ Niedrigster Würfel bestimmt die Menge, die man erhält. Man darf ggf. auch weniger nehmen, als einem zusteht. Oder man darf < Augen nutzen als niedrigster Würfel.
- ◆ Erhaltene Dinge auf eigenes Tableau ins Lager legen.

Die Kamele:

- ◆ Kamele braucht man u.a. für Aufträge + Wegstrecken. Ausserdem dienen sie der Nutzung von bestimmten Stadtkarten sowie Zusatzkarten.

Gunst des Khan: ◆



- ◆ 1 Würfel einsetzen. 1 belieb. Ware + 2 Kamele nehmen.
- ◆ Es gibt hier nur 1 Sitzplatz je Spieler! Man muss linksbündig einsetzen. Jeder weitere Würfel muss gleiche oder höhere Augen zeigen als der Würfel links daneben.

Aufträge nehmen:

... rechts vom Kha-Feld

- ◆ 1 Würfel auf das Aktionsfeld "Aufträge" setzen.
- ◆ Zur Auswahl stehen alle Aufträge auf Feldern mit Augenzahl <= eingesetztem Würfel.
- ◆ 1 oder 2 Aufträge von den Auftragsfeldern nehmen und auf linke Ablage des eigenen Tableaus legen.
- ◆ Bei der 5 bzw. 6 gibt es noch Geld bzw. Kamele.

- ◆ Nach Abschluss der Entnahme rutschen die übrigen Aufträge nach links auf. Sollten während einer Runde keine Aufträge ausliegen, werden 2 Aufträge vom Sonderstapel auf die Felder 1 und 2 gelegt.
- ◆ Jeder Spieler hat Platz für 2 Aufträge auf seinem Tableau. Ggf. muss er 1 Auftrag entfernen (unter Sonderstapel). Startaufträge = aus dem Spiel.
- ◆ Einen neu erworbenen Auftrag darf man nicht direkt entsorgen, d.h., er kommt zunächst aufs eigene Tableau und 1 anderer Auftrag geht raus.

Reisen:

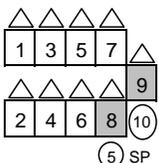
... über den Aufträgen

- ◆ Genau 2 Würfel auf Aktionsfeld "Reisen" einsetzen.
- ◆ Der niedrigere Würfel bestimmt die max. Zugweite auf der Landkarte auf dem Spielplan.
- ◆ Mind. 1 Schritt muss gezogen werden.
- ◆ Die Schritte kosten Geld, d.h., so viel wie für die gewünschte Schrittzahl neben dem Aktionsfeld genannt wird.
- ◆ Es gibt keinen Stop auf Zwischenstationen einer Reise.
- ◆ Beim Ziehen auf dem Spielplan sind evtl. Kosten zwischen 2 Orten (Kamele/Geld) zu zahlen.

Nicht erlaubt: Man zieht von Ort zu Ort (Oase / kleine Stadt / große Stadt).
Handelsposten in Venezia!

- ◆ Endet die Reise in einer großen Stadt, muss man dort einen Handelsposten von seinem Tableau einsetzen. Ab seinem nächsten Zug darf man die dort (in Stadt) liegende Karte mit einem Würfel nutzen. Die Karte bleibt in der Stadt liegen.
- ◆ Endet die Reise in einer kleinen Stadt, muss man dort ebenso 1 Handelsposten von seinem Tableau einsetzen. Man erhält den dort angegebenen Bonus. Plättchen bleibt. Am Anfang jeder neuen Runde gibt es erneut den Bonus.
- ◆ Endet die Reise in einer Oase, passiert nichts.

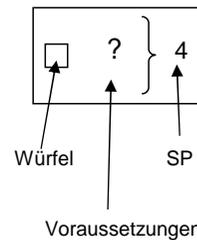
Handelsposten: Sie sind in u.a. Reihenfolge zu entnehmen. Setzt man seinen 8. bzw. 9. Handelsposten ein, erhält man 5 bzw. 10 Punkte. In Beijing setzt man den Posten immer auf den freien Platz mit den meisten Punkten (Siehe Spielende). In jeder Stadt darf jeder Spieler nur 1 Handelsposten haben. Hin- und Herziehen zwischen Orten ist erlaubt.



Kontor-Bonus:

Der 1. Spieler mit Handelsposten je großer Stadt bekommt den dort liegenden Kontor-Bonus. Plättchen = aus dem Spiel.

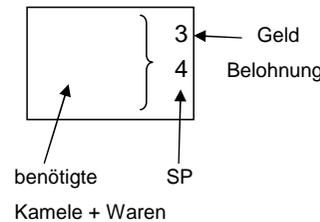
Die Stadtkarten:



- ◆ Jede große Stadt besitzt 1 Stadtkarte, die man nur mit Handelsposten in der Stadt nutzen darf.
- ◆ Zur Nutzung legt man genau 1 Würfel auf das Aktionsfeld der Stadtkarte.
- ◆ In jeder Runde kann 1 Stadtkarte insgesamt nur 1mal von genau 1 Spieler genutzt werden.
- ◆ Meistens bestimmt der Würfel, wie oft die Aktion ausgeführt werden darf.

> Die Zusatzaktionen <

1 Auftrag ausführen:



- ◆ Man kann nur Aufträge ausführen, die auf dem eigenem Tableau als aktive Aufträge liegen.
- ◆ Nach Abgabe der geforderten Dinge erhält man die Belohnung und legt den Auftrag verdeckt auf seine Schublade rechts auf dem eigenen Tableau.

3 Geld nehmen:

... Säckchen

- ◆ Der Spieler setzt genau 1 Würfel auf das Säckchen auf dem Spielplan. Er nimmt sich 3 Geld.
- ◆ Es fallen keine Zusatzkosten an. Es dürfen beliebig viele Würfel auf dem Säckchen liegen.

1 Würfel neu würfeln:

- ◆ Gibt man 1 Kamel ab, darf man 1 seiner Würfel neu würfeln.

1 Würfel rauf oder runter drehen:

- ◆ Gibt man 2 Kamele ab, darf man 1 seiner Würfel um 1 Zahl nach oben oder unten drehen. Nicht erlaubt: von 6 auf 1 drehen oder umgekehrt.

1 schwarzen Würfel kaufen:

- ◆ Gibt man 3 Kamele ab, darf man 1 schwarzen Würfel aus dem allgemeinen Vorrat nehmen.
- ◆ Dieser Würfel ist sofort zu würfeln und kommt auf das eigene Spielertableau.
- ◆ Pro Zug darf jeder Spieler nur 1 schwarzen Würfel kaufen.

Rundenende: ... nicht mehr nach Runde 5 nötig...

- ◆ Alle liegengebliebenen Aufträge abräumen (verdeckt unter Sonderstapel).
- ◆ Einer der Auftragsstapel wird genommen und 6 neue Aufträge werden auf den Auftragsfeldern ausgelegt.

Spielende:

Nach 5 Runden folgt die Schlusswertung.
Nun gibt es Punkte für

- ➡ erfüllte Zielkarten (jeder hat 2)
- ➡ je 10 Geld = 1 SP
- ➡ Spieler mit Handelsposten in Bejing:
 - a) Man erhält die Punkte unter seinem Handelsposten.
 - b) Je 2 beliebige Waren des eigenen Lagers = 1 SP
- ➡ den/die Spieler mit den meisten erfüllten Aufträgen = 7 SP

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.

Patt: Von den Beteiligten siegt, wer mehr Kamele besitzt.

erneut Patt: Das größte Kamel der Beteiligten gewinnt, andernfalls gibt es mehrere Sieger.

Generelles:

Waren und Kamele gelten als nicht begrenzt. Ggf. also Ersatz aus anderen Spielen nehmen, wenn mal etwas nicht mehr im Vorrat liegt.