

## Caravan (Rio Grande Games) - KSR

Es wird immer reihum gespielt. Nachfrage-Marker = Münze.

Ablauf:

- ◆ Der Startspieler beginnt, danach geht es immer reihum. Der allererste Zug hat nur 1 Aktion, der zweite Zug 2 Aktionen usw.. Sobald jemand 4 Aktionen hatte, hat man ab sofort immer 4 Aktionen.

*2er-Partie: Spl. A: 1 Akt., Spl. B: 2 Akt., Spl. A: 3 Akt., Spl. B: 4 Akt., ... immer 4 Akt.*

- ◆ Man darf Aktionen mehrfach nutzen und auch Aktionen verfallen lassen:

Kosten Aktion(en)	Beschreibung Aktion
1	Platziere / bewege 1 eigenes leeres Kamel auf ein Feld <u>ohne</u> irgend ein anderes Kamel.
2	Platziere / bewege 1 eigenes leeres Kamel auf ein Feld <u>mit</u> 1 oder mehreren Kameln.
1	Lade 1 Ware auf ein eigenes Kamel.
1	Stiehl 1 Ware und gib 1 Diebstahl-Marker an den Bestohlenen.
1	Verschiebe 1 Ware und liefere diese ggf. am Zielort ab.

- Platzieren /  
Bewegen:
- ◆ Jedes beliebige Feld ist erlaubt. Jedes Kamel mit aufgeladener / untergeschobener Ware BEWEGT sich NICHT.
  - ◆ Ein Kamel trägt (oben darauf / darunter) zu jeder Zeit zu jeder Zeit max. 1 Ware.

- Ware  
aufladen:
- ◆ Steht das eigene Kamel auf einem Feld mit Ware, darf die Ware auf dieses Kamel geladen werden. Dort evtl. liegende Münzen kommen auf das eigene Tableau.
  - ◆ Bereits aufgeladene Ware muss geliefert werden oder wird evtl. später gestohlen. Sonstiges Abladen ist verboten.
  - ◆ Man DARF NICHT eine Ware aufladen, wenn damit alle eigenen Kamele gleichzeitig beladen wären.

- Diebstahl:
- ◆ Steht das eigene Kamel (ohne Ware) auf Feld mit and. Kamel (mit Ware oben drauf), darf man dessen Ware stehlen, wenn man 1 Diebstahl-Marker an den bestohlenen Spieler abgibt.
  - ◆ Die gestohlene Ware legt man UNTER sein Kamel. Solange dieses Kamel sich nicht bewegt, ist die Ware sicher.

- Bewege und  
liefer (Option)  
1 Ware ab:
- ◆ Innerhalb einer waagrecht/senkrecht zusammenhängenden Karawane aus eigenen Kamelen darf man 1 Ware von einem Kamel zu irgendeinem anderen Kamel verschieben.
  - ◆ Steht das Zielkamel in der Zielstadt für diese Ware (Farbe des Rahmens passt zur Ware), darf man die Ware auf den vorgesehenen Platz seines Tableaus legen.
  - ◆ Sobald eine unter einem Kamel liegende Ware bewegt wird, ist sie nach der Bewegung auf das Zielkamel aufzuladen.

- Waren  
auffüllen:
- ◆ Sobald nur noch VIER Waren auf dem Spielplan liegen, wird das Spiel unterbrochen. Waren auf/unter Kamelen zählen dabei nicht mit.
  - ◆ Zunächst erhält jedes Feld mit Ware 1 Münze.
  - ◆ Dann werden aus dem Beutel zufällige 4 neue Waren gezogen und in Folge der nummerierten Felder (1 - 8) wird je 1 Ware auf jedes davon leere Feld gelegt. Es dürfen mehrere Münzen auf dem selben Feld liegen.

### Spielende:

- ◆ Sind die letzten 4 Waren aus dem Beutel gezogen, endet das Spiel sofort nach der nächsten Lieferung einer Ware.

- ◆ Nun werden bei jedem Spieler die Punkte ermittelt:

- 1) Jede seltene Ware (grau - lila - grün - rosa) ist 6 Punkte wert.
- 2) Jede normale Ware (rot - blau - weiß - braun) ist 3 Punkte wert.
- 3) Jede Münze bringt 1 Punkt.
- 4) Strafen für aufgeladene / gestohlene, also nicht abgelieferte Waren:

0 - 1 Ware:	kein Abzug	3 Waren:	minus 3 Punkte
2 Waren:	minus 1 Punkt	4 Waren:	minus 6 Punkte

Wer die höchste Punktesumme erzielt hat, gewinnt die Partie.

Patt: Der Beteiligte mit mehr gelieferten Waren gewinnt.

Bei weiterem Patt gilt der Sieg als geteilt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 28.07.19