

Century: Die Gewürzstraße - KSR

Karten: 36 Orange Punkte-Karten (Wert 6 - 20), 43 Violette Händler-Karten, 5 Graue Karawanen-Karten

Wert:	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Anz. Karten:	1	1	3	2	3	2	6	2	4	2	3	2	2	1	2	36

Es wird eine unbestimmte Anzahl von Runden im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Zuges:

- ◆ Wer am Zug ist, führt genau EINE Aktion (der 4 folgenden) aus.

KARTE SPIELEN: ◆ Spiele 1 Handkarte und führe ihren Effekt aus. Die Karte bleibt baw. vor Dir liegen.
Es gibt 3 Typen von Karten:

- ➔ Umwandlung: Du darfst bei den Gewürzen auf Deiner Karawane bis zu 2-mal je 1 Gewürz in ein nächst höheres Gewürz wandeln.
Es ist noch genau 1 weitere Karte im Spiel, die bis zu 3-mal das Wandeln erlaubt.
- ➔ Tausch-Karte: Du legst die oberhalb des Pfeils abgebildeten Gewürze von Deiner Karawane in die Schalen UND nimmst die Gewürze, wie unter dem Pfeil gezeigt. Der selbe Tausch darf mehrfach erfolgen, solange Du Gewürze dafür besitzt.
- ➔ Gewürz-Karte: Nimm Dir die abgebildeten Gewürze aus dem Vorrat und lege sie auf Deine Karawane.

KARTE ERWERBEN: ◆ Lege 1 Gewürz Deiner Wahl von Deiner Karawane auf JEDE Karte LINKS von der Händler-Karte, die Du kaufen willst. Der evtl. Kauf der Karte ganz links kostet also nichts.
◆ Dann legst Du alle evtl. vorhandenen Gewürze von der gekauften Karte auf Deine Karawane und nimmst die gekaufte Händler-Karte auf die Hand.
◆ Alle Händler-Karten in der Auslage rücken nach links auf und 1 neue Karte kommt vom Nachziehstapel nach rechts an die Reihe.

RASTEN: ◆ Nimm alle Karten, die vor Dir liegen, auf die Hand (aber nicht: Punkte-Karten).

PUNKTE SAMMELN: ◆ Lege alle auf einer von Dir gewünschten Punkte-Karte gezeigten Gewürze von Deiner Karawane in die Schalen zurück.
◆ Nimm die Punkte-Karte und lege sie verdeckt vor Dir ab.
Lag über der Karte Gold / Silber nimmst Du Dir 1 entsprechende Münze.
Letzte Goldmünze genommen? Silbermünzen zur ersten Karte verschieben.
◆ Alle Punkte-Karten in der Auslage rücken nach links auf und 1 neue Karte kommt vom Nachziehstapel nach rechts an die Reihe.

- ◆ Ende Deines Zuges: Hast Du mehr als 10 Gewürze auf Deiner Karawane, entferne beliebige Gewürze davon in den Vorrat, bis Du nur noch 10 Gewürze hast.

Gibt es mal nicht genug Gewürze einer Sorte, benutzt man Klötzchen aus anderen Spielen als Ersatz, da keine Sorte im Vorrat ausgehen darf/kann.

Rundenende: War jeder Spieler 1-mal dran, endet eine Runde.

Spielende:

Hat jemand seine 5. Punkte-Karte (zu zweit/dritt: 6) genommen, endet die Partie nach lfd. Runde.
Die Punkte der Punkte-Karten addieren, dazu 3 Punkte je Goldmünze und 1 Punkt je Silbermünze.
Jedes verbliebene Gewürz in der Karawane (ausser Kurkuma) = 1 Punkt.
Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Patt: Der Beteiligte, der zuletzt am Zug war, siegt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 25.06.17