

Seidenstraße - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Zug = 5 Phasen in u.a. Reihenfolge.

Ablauf eines Zuges:

1) Karte(n) auslegen:

- 1 oder mehr Karten genau einer Warenart offen in eigene Auslage legen.
- 1 beliebige Karawane zieht so viele Felder wie gespielte Karten (MUSS).
- Jede Warenart legt man in einer separaten Spalte überlappend ab.

2) Karawane bewegen:

- Jeder Spieler darf generell jede Karawane bewegen.
Die 1er-Karawane zieht immer zu der Stadt mit 1 Edelstein, die 2er zu der Stadt mit 2 Edelsteinen und die 3er zur Stadt mit 3 Edelsteinen.
- Gezogen wird mit allen Kamelen einer Karawane von Dorf zu Dorf entlang der Verbindungslinien. Ggf. schreibt ein Pfeil die Richtung vor. Erreicht/überschreitet eine Karawane das Dorf mit Wegweiser zu ihrer Zielstadt, muß die Karawane in Richtung Zielstadt abbiegen.
- Auf einem Feld darf nur eine Karawane stehen.
- Ein Feld mit einer Karawane wird beim Drüberziehen nicht mitgezählt.

3) Karte(n) nehmen:

- 1 Karte aus der allg. Auslage oder die oberste Karte vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen.
- Hat der Spieler Warenkarte(n) ausgelegt, deren Ware auch in der von ihm bewegten Karawane vorkommt, nimmt er 1 weitere Karte.

4) Aktion ausführen:

Der Spieler führt die Aktion des Feldes aus, wohin er gezogen ist.

Großer Markttag:

- Wenn eine Karawane ihre Zielstadt erreicht, werden die Waren der Karawane verkauft, die Waren mit der höchsten Zahl zuerst, dann Waren im Wert absteigend. Jedes Kamel wird einzeln abgehandelt.
- Der Spieler mit den jeweils meisten Warenkarten der Ware in seiner persönlichen Auslage darf verkaufen. Patt: Der Beteiligte mit höherem Kameltreiber ist im Vorteil. Er tauscht nach dem Verkauf seinen Kameltreiber mit dem anderen Beteiligten. Bei mehr als 2 Beteiligten tauscht der Beteiligte mit dem höchsten Kameltreiber seinen Kameltreiber mit dem Beteiligten mit dem niedrigsten Kameltreiber.
- Der Verkäufer entfernt 1/2 aufgerundet seiner Karten auf die Ablage. Er nimmt 1 Edelstein aus der Stadt + legt ihn hinter seinen Sichtschirm.
- Wurden alle Waren verkauft, werden übrig gebliebene Edelsteine aus dem Spiel genommen.
- Abgerechnete Kamele kommen in die Karawanserei zurück ans Ende der wartenden Kamele. Die Kamele am Anfang dort bilden eine neue Karawane in der abgerechneten Stadt, d.h., in der selben Größe.
- Neue Zielstadt ermitteln: 1, 2 oder 3 freie Städte im Uhrzeigersinn weiterzählen, je nach Karawanen-Größe (frei = ohne Kamele/Edelsteine).
- Danach werden blind 1, 2 oder 3 Edelsteine aus dem Beutel gezogen und in die neue Zielstadt gelegt.

Kleiner Markttag (Vorgehen wie beim großen Markttag):

- Endet die Bewegung einer Karawane in einem Dorf, das im Symbol eine der mitgeführten Waren zeigt, kommt es zum kleinen Markttag.
- Sollte die Ware doppelt in der Karawane vorkommen, wird nur die höherwertige verkauft für 1 farblosen Edelstein aus der Karawanserei.

Für alle folgenden Aktionen gilt: "Endet die Bewegung der Karawane in einem Dorf mit der Aktion..." - Das kann z.B. ein Zollhaus sein.

5) Allg. Auslage auf 3 Karten ergänzen. Startspieler wechselt nach links.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 01.08.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Schwarzmarkt:

Aktionen

Nur die hochwertigste Ware wird verkauft.

1 Kamel:

Nur 1er-Karawane: Der Spieler nimmt 1 zusätzliche Karte offen oder vom verdeckten Stapel.

2 Kamele:

Nur 1er/2er-Karawane: Der Spieler nimmt 1 zusätzliche Karte offen oder vom verdeckten Stapel.

3 Kamele:

Jede Karawanengröße: Der Spieler nimmt 1 zusätzliche Karte offen oder vom verdeckten Stapel.

Zollhaus:

Alle Spieler - ausser dem aktiven - reduzieren ihre Hand beliebig auf 4 Karten. Links vom aktiven Spieler beginnen.

Sandsturm:

Alle Spieler - ausser dem aktiven - reduzieren ihre Auslage beliebig um 1 Karte. Links vom aktiven Spieler beginnen.

Räuber:

Der aktive Spieler versetzt 1 beliebige Karte aus der Auslage eines beliebigen Mitspielers in seine eigene Auslage.
Der Bestohlene nimmt 1 Karte von einem anderen Mitspieler zu seiner Auslage. Kein Spieler darf zweimal bestohlen werden.
Der letzte Bestohlene nimmt vom Ablagestapel bzw. bei Fehlen vom Nachziehstapel (je die oberste Karte).

Basar:

Der aktive Spieler darf 3 unterschiedliche Warenkarten aus seiner Auslage abwerfen und erhält 1 farblosen Edelstein aus der Karawanserei hinter seinen Sichtschirm.

Bakschisch:

Der aktive Spieler nimmt sich 1 Karte aus der allg. Auslage und legt sie in seine eigene Auslage.
Er wirft 1 Handkarte auf den Ablagestapel.

Spielende:

- Gibt es beim Bestücken einer neuen Zielstadt nicht mehr genug Edelsteine im Beutel, kommen diese Edelsteine aus dem Spiel und die Kamele in die Karawanserei.
- Es wird mit den verbliebenen 2 Karawanen weitergespielt und nach Erreichen ihrer Zielstadt mit großem Markttag abgerechnet. Danach wird die verbliebene Karawane sofort in ihre Zielstadt gestellt und mit großem Markttag abgerechnet. Alle Spieler dürfen noch ihre Handkarten in ihre Auslage legen, bevor verkauft wird.

Wertung:

Je Set aus verschiedenen farbigen Edelsteinen zählt man:

1	2	3	4	5	Edelsteine
1	3	6	10	15	Punkte

Farblose Edelsteine:

1	2	3	Edelsteine
2	4	8	Punkte

Je 3 farblose Edelsteine nimmt man einen Punktchip mit Wert 8 und legt die Steine in die Karawanserei zurück.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Patt: Von Beteiligten ist derjenige mit höherem Kameltreiber Sieger.

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de