

Silk Road - KSR

Die Spieler halten ihr Geld geheim hinter ihren Sichtschirmen.

Phasen:

1.) KARAWANENFÜHRER BESTIMMEN:

- Der Spieler links vom Karawanenführer(=Führer) beginnt und kann einen Betrag auf das Amt des Führers bieten ODER passen.
- Es wird nur 1x reihum geboten. Der aktuelle Führer bietet nicht mit.
- Passen alle Spieler, bleibt der bisherige Führer im Amt.
- Wird mind. ein Gebot abgegeben, muss sich der Spieler mit der Figur des Führers entscheiden:
ENTWEDER nimmt er das Geld aus dem Gebot des Meistbietenden und übergibt diesem die Führer-Figur und die Rundensteine.
ODER er zahlt das Gebot an den Meistbietenden und bleibt im Amt.

2.) KARAWANE BEWEGEN:

Der aktuelle Führer bewegt die Karawane in eine der nächst gelegenen Städte (mit Linien verbunden).

3.) HANDELN:

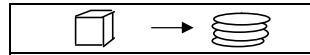
- Ist neben der Zielstadt ein Aktionsmarker-Symbol abgedruckt, darf der Führer diese Aktion nun als Bonus-Aktion ausführen.
- Danach nimmt er 1 offen ausliegenden Marker von dieser Stadt und führt die Aktion aus oder auch nicht aus. Wenn nicht anders angegeben, kommt der Marker sodann aus dem Spiel.
- 1 Rundenstein legt er vor sich ab zum Zeichen, dass er am Zug war.
- Er wählt einen beliebigen anderen Spieler, der die Führer-Figur und die restlichen Rundensteine erhält.
- Der neue Spieler nimmt ebenfalls 1 Aktions-Marker und entscheidet, ob er die Aktion ausführt oder nicht. Auf jeden Fall legt er 1 Rundenstein vor sich. Dann gibt er wieder die Führer-Figur und die Rundensteine weiter an einen Spieler, der noch keinen Rundenstein vor sich liegen hat.
- Sonderbedingung bei 3 Spielern: siehe dazu Spielregel
- Wenn der letzte Spieler die Führer-Figur erhält, gibt es in der Stadt keinen Aktions-Marker mehr und auch Rundensteine sind nicht mehr vorhanden. Dieser Spieler hat daher keine Aktion. Er behält die Führer-Figur und nimmt alle Rundensteine an sich. Weiter geht es mit Phase 1.

Ende:

Wird die Stadt "Antioch" erreicht, endet das Spiel sofort.
Jeder Spieler erhält 5 Punkte je Goldmünze, 1 P. je Silber, 1 P. je Ware.
Je Farbe: Der Spieler rmit den meisten Waren dort erhält +2 Punkte.
Falls ein Patt auftritt: 0 Punkte für alle.
Es gewinnt der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.11.06 / Nr.803
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

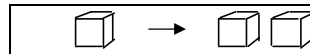
Aktions-Marker:



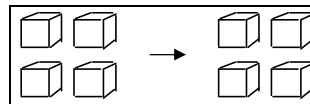
Verkäufer: Beliebige Anzahl Waren in der vorgegebenen Farbe verkaufen. 4 Silber für 1. Ware, 3 Silber für 2. Ware, 2 Silber für 3. Ware, 1 Silber für jede weitere Ware.



Käufer: Beliebige Anzahl Waren in der vorgegebenen Farbe kaufen. 1 Silber für 1. Ware, 2 Silber für 2. Ware, 3 Silber für 3. Ware, 4 Silber für jede weitere Ware.



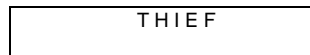
Händler: 1 - 2mal Ware (links) eintauschen in Waren wie angegeben (rechts).



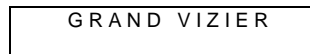
Bis zu 4 beliebige Waren in selber Anzahl in andere Waren eintauschen.



Bis zu 2 beliebige Waren in selber Anzahl in andere Waren eintauschen.



Dieb: Du darfst sofort 1 zufällige Ware hinter dem Sichtschirm eines beliebigen Mitspielers stehlen.



Wesir: Wähle 1 Warenart. Alle Spieler dürfen gleichzeitig beliebig viele Waren davon vorzeigen, die sie behalten*. Alle Meistvorzeiger erhalten je 5 Silber, alle von den Zweitmeisten je 3 Silber aus der Bank. Der Marker kommt aus dem Spiel und an seine Stelle 1 Ware der genannten Farbe. Sie ist baw. beim Vorkommen des Markers "Wesir" verboten. Sollte der 6. Wesir vorkommen, gelten alle Farben wieder.



Gauner: Du darfst diesen Marker behalten + später 1x nutzen, um 1 Ware von einem anderen von Dir genutzten Aktions-Marker zu ändern.



Tauschhändler: Du darfst diesen Marker behalten + später 1x nutzen, um 2 Aktions-Marker statt 1 in einer anderen Stadt zu nehmen, aber Du nimmst beide Marker gemeinsam, also vor dem nächsten Spieler. 2 Spieler haben dort zwangsläufig keine Aktion. Der letzte Spieler mit Aktion dort wählt den Führer für die Folgerunde.

Generell: 1 Ware ist immer 1 Warenstein.

* mit Autor Faidutti abgeklärt.