

## Tuareg - KSR

**Vorbereitung:** Jeder Spieler erhält 1 Karte mit 2 Kamelen (zu zweit 3 Kamele).  
4 separate Stapel offen bilden:

	Anzahl Spieler			
Sonderkarte	2	3	4	5
Esel	2	3	4	5
Höhle	2	3	4	5
Dieb	3	3	3	3
Landkarte	3	2	3	4

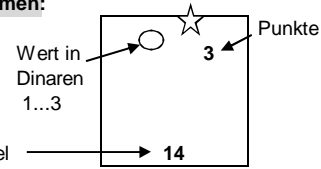
} Anzahl je Stapel

Alle 44 Warenkarten mischen und verdeckt bereitlegen.  
2 Karten davon offen als Markt auslegen.  
Stift und Papier bereithalten.

**Ablauf eines Zuges (im Uhrzeigersinn):** Wer am Zug ist, hat EINE der folgenden Möglichkeiten:

➡ **Warenkarten vom Stapel ziehen und ins Lager (Hand) nehmen:**

- ◆ Die 3 obersten Warenkarten auf die Hand nehmen.
- ◆ 1 beliebige Karte aus der Hand offen in den Markt legen.
- ◆ Handlimit ist nun einzuhalten: 4 Karten, darüber in den Markt.



➡ **Kamel mit Waren aus dem Lager (Hand) beladen:**

- ◆ Bis zu 4 Waren aus der Hand an genau EINES der Kamele legen, leicht versetzt und offen. Später hinzukommende Waren werden auf bereits liegende Waren versetzt abgelegt.
- ◆ Jedes Kamel trägt max. 4 Waren von max. 2 unterschiedlichen Sorten sowie max. 2 Gold.
- ◆ Innerhalb der abgelegten Waren darf nur 1x die Sorte wechseln.
- ◆ Wasser kann immer nur als einzige Ware an einem Kamel liegen.

➡ **Warenkarten vom Markt holen und damit ein Kamel beladen:**

- ◆ Bis zu 4 Waren EINER Sorte vom Markt nehmen UND direkt bei EINEM Kamel aufladen.

➡ **Sonderkarte kaufen:**

- ◆ 3 Dinar zahlen: mit Warenkarte/n aus der Hand und/oder von Kamelen (dort immer von oben). Eventuelle Überzahlung wird nicht erstattet.
- ◆ Gezahlte Karten sind den Mitspielern zu zeigen und kommen offen auf den Ablagestapel.
- ◆ 1 Sonderkarte nehmen und offen vor sich ablegen. Sie kann sofort oder in einem späteren Zug eingesetzt werden. Man darf mehrere gleiche Sonderkarten besitzen/nutzen.

**Sonderkarten:**

**LANDKARTE:** Jede Landkarte bringt 2 Punkte zum Ende der 2. Etappe.

**ESEL:** Er gilt als Zusatzkamel und trägt max. 4 Waren in beliebiger Reihenfolge. Es gibt keine Wasser-/Goldbeschränkungen. In einem Spielzug darf max. 1 Tier (Kamel oder Esel) beladen werden. Neu aufzuladende Waren müssen **auf** schon aufgeladene Waren gelegt werden.

**HÖHLE:** 1x je Runde darf man 1 Warenkarte aus der Hand oder von einem seiner Tiere verdeckt unter die Höhle legen. Max. dürfen 2 beliebige Karten dort liegen.

**DIEB:** Einmalig nutzen im Spielzug, ggf. auch mehrere Diebe im selben Spielzug. 1 Warenkarte eines Mitspielers zufällig aus dessen Hand oder von einem seiner Tiere (von oben) stehlen und verdeckt unter Dieb legen. Er ist vorerst nicht mehr einsetzbar.

**Ende der 1. Etappe:**

Sobald die letzte Warenkarte vom Stapel gezogen wurde, gilt:

- ◆ Jeder Spieler (inkl. Auslöser) ist noch 1x am Zug.
- ◆ Es können nun keine Warenkarten mehr gezogen werden.
- ◆ Jeder Spieler legt seine Handkarten verdeckt vor sich ab.
- ◆ Warenkarten in Höhlen + bei Dieben werden aufgedeckt; deren Sonderkarten werden zurückgelegt.
- ◆ Alle Warenkarten (ohne Handkarten) werden je Spieler nach Sorten getrennt gezählt. Wer mehr Karten einer Sorte als jeder einzelne andere Spieler hat, erhält genau einmal die Punkte der Warenart. Es spielt dafür keine Rolle, wie viele Karten man besitzt. Patt: Jeder Beteiligte erhält die angegebenen Punkte, abzüglich 1.
- ◆ Esel werden zurückgelegt, wenn sie bei der Wertung Waren getragen haben - sonst nicht.

**Beginn der 2. Etappe:**

- ◆ Der Markt bleibt liegen. Gewertete Warenkarten mischen = neuer verdeckter Stapel.
- ◆ Jeder Spieler nimmt seine Handkarten wieder auf.
- ◆ Der Spieler links vom Beender der 1. Etappe ist nun Startspieler.

**Spielende:**

- ◆ Wird die letzte Warenkarte vom Stapel gezogen, geht das Spiel dem Ende entgegen. Kann der Spieler nur 1 - 2 Karten ziehen, muss er keine Ware mehr in den Markt geben, ausser er überschreitet sein Handlimit.
- ◆ Dann ist jeder Spieler (inkl. Auslöser) noch 1x am Zug.
- ◆ Danach legen die Spieler ihre aktuellen Handkarten verdeckt vor sich ab.
- ◆ Wie nach Etappe 1 werden Punkte für Mehrheiten vergeben.
- ◆ Nicht eingesetzte Sonderkarten = je 1 Punkt. Landkarten = je 2 Punkte.
- ◆ Es gewinnt, wer insgesamt die meisten Punkte erzielte. Patt: Unter den Beteiligten ist im Vorteil, wer nun die wertvollsten (Dinarwert) Handkarten besitzt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 27.12.11  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)