

1001 Karawane - Blitzregel

Spielziel: Je ein Artefakt jeder Farbe sammeln. Diese kann man im magischen Ort bekommen oder auf Startfeld für 5 Gold kaufen.

Allgemein: Handkartenlimit immer 6. Karten können abgeworfen werden.

Vorbereitung

1. Plättchen nach Farben sortiert mischen und in Rahmen mit bekanntem Gebiet auslegen
2. Karten trennen und bereitlegen. Räuber verdeckt, alle anderen offen.
3. Jeder Spieler erhält ein Kamel, 4 zweiseitige Sonderaktions-Chips

Spielablauf

1. Rundenbeginn: Räuberkarte aufdecken
2. Chip spielen (auch am Zugende möglich)
 - a. Dschinn: Zwei verdeckte Felder vertauschen inkl. Karawane darauf.
 - b. Landkarte: Wüstenfeld aufdecken.
3. Startfeld
 - a. Gold und Artefakte offen vor sich ablegen
 - b. Für je 5 Gold ein Artefakt kaufen.
 - c. Karawane ausrüsten: Wasser, Kameltreiber, Handelswaren auf Hand nehmen
4. Karawane bis zu drei Felder bewegen. Zielfeld muss leer sein. Überzogene Plättchen ansehen und überzogene Sonderorte nach Belieben nutzen. Nur mit Hand, nicht mit eigenem Ablagestapel!
 - a. Städte überzogen: Handel treiben. Handelswaren gegen Gold tauschen (nur Einer!). In aufgedeckten Städten maximal 2 Tausche.
 - b. Magischer Ort: Artefakt nehmen (nur 1 pro Art und Spieler)
 - c. Oase: Gold gegen Wasser tauschen
 - d. Karawanserei: Gold gegen Kameltreiber tauschen
5. Bei Zug oder Start in der Wüste 1 Wasser abgeben (außer Nutzung der Oase in diesem Zug). Sonst: Alle Waren verloren. Kamel aus Spiel nehmen. Nächste Runde Beginn auf Startfeld.
6. Bei Zug oder Start in der Wüste: Vorzeigen: 1 Kameltreiber mehr als Räuber. 1 Kameltreiber abgeben (außer Nutzung der Karawanserei in diesem Zug). Sonst: Alle Waren verloren, Kamel aus Spiel nehmen. Nächste Runde Beginn auf Startfeld.

Spielende

Wenn ein Spieler das 3. Artefakt offen auslegt, wird die Runde zu ende gespielt und die Spieler mit allen Artefakten haben gewonnen.