

Caravan (Rio Grande Games) - KSR

Werft alle* Waren in den Beutel. Mischt gut. Jedes der 8 Felder mit Nummer erhält zufällig 1 Ware aus dem Beutel und 1 Münze. Jeder Spieler nimmt 1 Kamelfarbe mit 5 Kamelen, das passende Spieler-Tableau dazu, 1 Diebstahlmarker. Der Startspieler ist zu bestimmen. Es wird immer reihum gespielt. Der Nachfrage-Marker wird hier Münze genannt.

- ◆ Der Startspieler beginnt, danach geht es immer reihum. Der allererste Zug hat nur 1 Aktion, der zweite Zug 2 Aktionen usw.. Sobald jemand 4 Aktionen hatte, hat man ab sofort immer 4 Aktionen.

2er-Partie: Spl. A: 1 Akt., Spl. B: 2 Akt., Spl. A: 3 Akt., Spl. B: 4 Akt., ... immer 4 Akt.

- ◆ Man darf Aktionen mehrfach nutzen und auch Aktionen verfallen lassen:

Aktion(en)	Aktionsbeschreibung
1	Platziere / bewege 1 eigenes leeres Kamel auf ein Feld <u>ohne</u> irgendein anderes Kamel.
2	Platziere / bewege 1 eigenes leeres Kamel auf ein Feld <u>mit</u> 1 oder mehreren Kamelen.
1	Lade 1 Ware auf ein eigenes Kamel.
1	Stiehl 1 Ware und gib 1 Diebstahl-Marker an den Bestohlenen.
1	Verschiebe 1 Ware + liefere diese ggf. am Zielort der Ware ab.

- Platzieren /
Bewegen:
- ◆ Jedes beliebige Feld darf gewählt werden.
 - ◆ Ein Kamel mit Ware (Rücken / Bauch) BEWEGT sich NICHT.
 - ◆ Ein Kamel trägt zu jeder Zeit max. 1 Ware (Rücken / Bauch).

- Ware
aufladen:
- ◆ Steht eig. Kamel auf Feld mit Ware, darf Ware auf Rücken Dort evtl. liegende Münzen = auf eigenes Tableau.
 - ◆ Bereits aufgeladene Ware muss geliefert werden oder wird evtl. später gestohlen. Einfach abzuladen ist verboten.
 - ◆ Man DARF NICHT eine Ware aufladen, wenn damit alle eigenen Kamele gleichzeitig beladen wären.

- Diebstahl:
- ◆ Steht eigenes Kamel (ohne Ware) auf Feld mit fremden Kamel UND Ware oben darauf, darf man dessen Ware stehlen, wenn man 1 Diebstahl-Marker an den bestohlenen Spieler abgibt.
 - ◆ Gestohlene Ware legt man UNTER (Bauch) sein Kamel. Solange dieses Kamel sich nicht bewegt, ist die Ware sicher.

- Bewege und
liefere (Option)
1 Ware ab:
- ◆ Innerhalb einer waagrecht/senkrecht zusammenhängenden Karawane aus eigenen Kamelen darf man 1 Ware von einem Kamel zu irgendeinem anderen Kamel verschieben.
 - ➔ Steht das Zielkamel in der Zielstadt für diese Ware (Farbe des Rahmens passt zur Ware), darf man die Ware auf den vorgesehenen Platz seines Tableaus legen.
 - ◆ Sobald eine unter einem Kamel liegende Ware bewegt wird, ist sie nach der Bewegung auf das Zielkamel aufzuladen.

➔ Bitte sofort in jedem Zug PRÜFEN:

- Waren
auffüllen:
- ◆ Sobald nur noch VIER Waren auf dem Spielplan liegen, wird das **Spiel unterbrochen**. Die Waren auf / unter Kameln zählen dabei nicht mit. Nun ist folgendes zu tun:
 - ➔ Zunächst erhält jedes Feld mit Ware 1 Münze. Es dürfen mehrere Münzen auf dem selben Feld liegen.
 - ➔ Dann werden aus dem Beutel zufällige 4 neue Waren gezogen und in Folge der nummerierten Felder (1 - 8) wird je 1 Ware auf jedes davon leere Feld gelegt.

Spielende:

- ◆ Sind die letzten 4 Waren aus dem Beutel gezogen, endet das Spiel sofort nach der nächsten Lieferung einer Ware.
- ◆ Nun werden bei jedem Spieler die Punkte ermittelt:

- 1) Jede seltene Ware (grau - lila - grün - rosa) ist 6 Punkte wert.
- 2) Jede normale Ware (rot - blau - weiß - braun) ist 3 Punkte wert.
- 3) Jede Münze bringt 1 Punkt.
- 4) Strafen für aufgeladene / gestohlene, also nicht abgelieferte Waren:

0 - 1 Ware:	kein Abzug	3 Waren:	minus 3 Punkte
2 Waren:	minus 1 Punkt	4 Waren:	minus 6 Punkte

Wer die höchste Punktesumme erzielt hat, gewinnt die Partie.
Patt: Der Beteiligte mit mehr gelieferten Waren gewinnt.
Bei weiterem Patt gilt der Sieg als geteilt.