

Im Reich der Wüstensöhne - KSR

Alle Entdeckerfiguren von allen Spielern sind unterschiedlich hoch. Jeder Spieler stellt sein Kamel auf ein anderes Endfeld des Startkreuzes. Vor jedem Spieler liegt eine Karawantafel mit Platz für 4 Waren. Dazu gibt es 2 Wassersteine. Die Spielfeldgröße ist 11 x 11 Felder. Der Startspieler erhält den Turban, den er sofort auf seine höchste Figur setzt. Jeder Spieler zieht 1 Kärtchen vom Stapel und legt es offen in seine Auslage.

Ablauf eines Zuges:

1) Karawane ziehen (DARF):

- Man DARF seine Karawane beliebig weit ziehen, solange sie nur über braune Linien zieht. Sobald über eine weiße Linie gezogen wurde, endet der Zug auf dem Zentralfeld dahinter.
- Das Zentralfeld muss frei sein, um dort zu bleiben.
- Über andere Karawanen darf hinweggezogen werden.
- Man DARF seine Karawane auch unbewegt stehen lassen.

Kameltreiber:

Zahlt man 1 Wasserstein in den Vorrat, darf man in seinem Zug über beliebig viele weiße Linien ziehen. Man kann also jedes Feld des Plans erreichen.

2) Entdecken (MUSS):

- Das oberste Entdeckerkärtchen vom aktuellen Stapel ziehen.
- ODER 1 Kärtchen aus der eigenen Auslage nehmen und passend anlegen.
- ODER den **Kundschafter** nutzen:
 - 1 Wasserstein in den Vorrat zahlen.
 - 1 Kärtchen aus der Auslage eines Mitspielers nehmen und passend dort anlegen, wo die eigene Karawane steht.
 - Der Mitspieler darf sich 1 Kärtchen vom aktuellen Stapel ziehen (wenn vorhanden) und in seine Auslage legen.

Aktionsfeld



Steht die Karawane eines Spielers auf einem Zentralfeld, das mind. eine offene Verbindungslinie besitzt bzw. hat er seine Karawane dort hingezogen, versucht er, das Entdeckerkärtchen passend anzulegen.

Zentralfeld

- Passt das Kärtchen nicht, endet der reguläre Spielzug.
- **Passt es, muss** es angelegt werden und die **Karawane zieht** auf dessen Zentralfeld. Ist ein Oasenteil abgebildet, darf nun eine eigene Entdeckerfigur dort platziert werden. Der reguläre Spielzug endet nun.

Passend = Kärtchen muss an allen Seiten passen.

Braune an braune Linien, weiße an weiße Linien. Drehung ist erlaubt.

Wüste: Zeigt das ausgelegte Kärtchen nur Wüste, darf man nach dem Bewegen darauf noch 1x ziehen bzw. entdecken.

Eigene Auslage:

Man darf max. 3 Kärtchen in seiner Auslage sammeln.

Abwurf oder Austausch ist nicht möglich. Siehe auch Originalregel.

Entdeckerfigur einsetzen (DARF):

- Einsatz ist nur auf einem im gleichen Zug platzierten Kärtchen möglich, d.h., auf einer freien Fläche der Oase (nicht Aktionsfeld/Zentralfeld). Sind mehrere Oasenteile abgebildet, hat man die freie Wahl.
- Falls man keine Figur verfügbar hat, darf man eine eigene Figur vom Plan nehmen und in den eigenen Vorrat legen.

3) Oasenwertung:

- Sind zusammenhängende Teile einer Oase nur von Wüste/Spielplanrand umgeben, gilt die Oase als komplett entdeckt ==> Wertung.
- Alle Entdeckerfiguren aller Spieler werden von der gesamten Oase genommen und nach Größe absteigend in Reihe sortiert.
- Die Figur mit dem Turban gilt generell als höchste Figur.
- Hat die Reihe mind. 2 Figuren, muss der Spieler der höchsten Figur 1 Wasserstein zahlen. Kann er das nicht, geht die Figur in seinen Vorrat. Sollten alle Figuren vom selben Spieler sein, gilt die Regel ebenso.
- Reihe mit nur 1 Figur (auch nach Entfernung) = keine Kosten.
- Der Spieler der höchsten Figur besetzt damit ein Aktionsfeld der Oase.
- In absteigender Reihenfolge der Figuren können nun die anderen Aktionsfelder der Oase besetzt werden (falls frei).
- **Sobald ein Aktionsfeld besetzt ist, führt der Spieler die Aktion aus.** Beginnend mit dem Startspieler geht es reihum.
 - Warenplättchen/Wassersteine: Ein Plättchen oder Wassersteine wie angegeben nehmen. Ware auf ein freies Feld der Karawantafel legen. Nichts frei: Kein Plättchen nehmen oder ein schon liegendes abwerfen.
 - Kamel: 1 Kamelkärtchen nehmen und an eigene Karawane anlegen.
 - Gerüchte: Falls vorhanden, nimmt der Spieler 1 Gerüchteplättchen und sieht es geheim an. Er legt es verdeckt auf ein freies Feld der Gerüchtafel. Kein Plättchen vorhanden: Der Spieler darf 1 Plättchen der Gerüchtafel ansehen und es liegen lassen oder entfernen. Damit kommt es wieder als Vorrat an Gerüchteplättchen ins Spiel..
- Sind alle Aktionen abgehandelt, erhalten die Spieler ihre Figuren zurück.

Turban:

Wurde der Turban bei einer Wertung eingesetzt, geht dieser an den linken Nachbarn des bisherigen Besitzers. Der neue Besitzer setzt den Turban auf seine höchste Figur, egal wo sie gerade steht.

4) Karawanenführer nutzen:

Nach jedem regulären Spielzug darf man genau einmal gegen Abgabe 1 Wassersteins direkt 1 weiteren Zug machen.

Spielende:

- Sobald ein Spieler das letzte Kärtchen des letzten Stapels gezogen hat, ist jeder Spieler (auch er selbst) noch 1x am Zug.
- Unvollendete Oasen werden nicht abgerechnet.
- Alle Gerüchteplättchen werden aufgedeckt.
- Jede Ware auf einem Kamelkärtchen hat einen Grundwert von 4 Gold.
- Die Boni/Mali jeder Ware aus der Gerüchtafel werden dazugerechnet. Beispiel: Grundwert 4 plus 2 minus 1 aus Gerüchtafel = Wert 5.
- Es gewinnt die höchste Summe aus allen Warenwerten. Patt: Unter den Beteiligten gewinnt, wer mehr Wassersteine besitzt.

Spiel zu zweit:

Man lässt den Entdeckerkärtchen-Stapel mit der "1" aus.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 16.06.08
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

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