

Samarkand - KSR (3 - 5 Spieler)

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spieler erhält 2 Karten auf die Hand und 10 Dirham.

Wer am Zug ist, muss sich für eine von 2 möglichen Aktionen entscheiden.

In eine Kaufmannsfamilie einheiraten:

- ▶ Der Spieler **zahlt** den auf dem gewählten Familienfeld angezeigten Betrag aus seinem Vermögen und legt ihn auf das Feld "Familienschatz".
- ▶ Dann nimmt er sich **1 Familienplättchen** dieser Familie und legt es offen vor sich ab. Gibt es kein Familienplättchen mehr, kann bei der Familie nicht eingehiratet werden. Je Familie darf jeder Spieler nur 1 Plättchen besitzen.
- ▶ Der Spieler zieht die **obersten 3 Warenkarten** vom verdeckten Stapel, nimmt sie auf die Hand und legt von seiner Gesamthand 0 bis 2 Karten wieder auf separatem Stapel verdeckt ab. Ist der Stapel der Warenkarten verbraucht, wird Ablage gemischt = neuer Nachziehstapel.
- ▶ Nach dem Ablegen darf er bei 3 / 4 / 5 Spielern nicht mehr als 10 / 7 / 6 Karten halten. Ist das **Handlimit** schon vor Einheirat erreicht, darf der Spieler keine Warenkarten nehmen.

Die Handelsroute einer Familie verlängern:

- ▶ Der Spieler wählt eine Familie, von der er ein Familienplättchen besitzt, und entnimmt dem Familienvorrat **1 Kamel**, das er auf ein Feld stellt, das an ein Kamel gleicher Farbe angrenzt.
- ▶ Jedes Feld kann 2 Kamele aufnehmen, aber nie beide von derselben Farbe.
- ▶ Gegen Entnahme **1 Dirhams** aus Familienschatz in allg. Vorrat darf 1x **1 weiteres Kamel** platziert werden. Es muss nicht neben das zuvor platzierte Kamel eingesetzt werden.

Warenfelder:

- ▶ Setzt ein Spieler ein Kamel auf ein **freies Warenfeld**, geschieht Folgendes:
Er nimmt das Warenplättchen vom Spielplan und legt es vor sich ab (**1 Siegpunkt**).
- ▶ Besitzt irgendwer die **passende** Warenkarte dazu, darf er diese nur JETZT **verkaufen**.
Er legt die Karte (gilt weiter auf Handlimit) offen vor sich ab und **kassiert 3 Dirham**.
Diese Karte kann nicht zum Spielende gewertet werden.



Neue Handelsverbindung zwischen 2 Kaufmannsfamilien:

- ▶ Stellt ein Spieler ein Kamel auf ein **Landfeld**, auf dem schon ein Kamel einer anderen Familie steht, entsteht eine **neue Handelsverbindung**.
- ▶ Die **erste** Verbindung zweier Familien bringt Prämien aus der allg. Kasse:
3 Dirham für jeden Besitzer eines Familienplättchens der **aktiv** einheiratenden Familie.
1 Dirham für jeden Besitzer eines Familienplättchens der **passiv** einheiratenden Familie.
Der aktive einheiratende Spieler nimmt sich je das **oberste Verbindungsplättchen** von jeder der betroffenen Familien (**je 1 Siegpunkt**).
- ▶ Erneute Verbindungen schon verbundener Familien bringen keine Prämien/Verbindungs-Plättchen.

Spielende:

- Das Spiel **endet sofort**, wenn eine der beiden Bedingungen erfüllt ist:
- ▶ ENTWEDER liegen keine dunkelgrünen Verbindungsplättchen mehr auf dem Plan
 - ▶ ODER von 1 Familie gibt es keine Verbindungsplättchen mehr.

Wertung:

- Warenkarten:
Karten auf der Hand aufdecken und abrechnen.
Jedes Kamel einer **fremden** Familie auf zur Karten-Nr. passendem Warenfeld = 1 Punkt.
Jedes Kamel einer **eigenen** Familie auf zur Karten-Nr. passendem Warenfeld = 4 Punkte.
- Warenplättchen:
Jedes gesammelte Warenplättchen = 1 Punkt.
- Verbindungsplättchen:
Jedes gesammelte Verbindungsplättchen = 1 Punkt.
- Geld:
Jeder Dirham = 1 Punkt.

Nach Addition aller Punkte gewinnen der/die Spieler mit den meisten Punkten.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.04.10
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Sonderregeln für das Spiel
zu zweit beachten.