

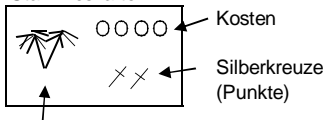
## Targi - KSR

Die 16 Randkarten gemäß Vorgabe auslegen. Warenkarten und Stammeskarten getrennt mischen. 5 Waren- und 4 Stammeskarten zufällig ziehen und beliebig im Mittelfeld auslegen. Die Reststapel verdeckt neben den Randfeldern "Karawane" bzw. "Stammeserweiterung" ablegen. Der Räuber wird neben dem Feld "Adeliger" aufgestellt (ausserhalb der Randkarten). Jeder Spieler erhält 3 Targi-Figuren, 2 Stammesmarker, 2 Datteln, 2 Salz, 2 Pfeffer, 1 Gold, 4 Siegpunkt-Plättchen. Randkarten sind keine Warenkarten. Gold ist keine Ware.

Ablauf einer Spielrunde:

- 1) RÄUBER:** Im Uhrzeigersinn zieht der Räuber um 1 Feld weiter. In der 1. Runde geht er auf Feld 1 (Adeliger). Erreicht er ein Eckfeld, kommt es zum Überfall: Die Spieler müssen abgeben, was auf dem Feld verlangt wird. Angefangen beim aktiven Spieler entscheidet jeder, was er zurücklegt. Nachdem beide Spieler gezahlt haben, geht der Räuber noch 1 Feld weiter.
- 2) TARGI-Figuren:** Es beginnt der Startspieler mit Einsatz eines Targi, dann der Mitspieler ebenso usw. bis jeder 3 Targi gesetzt hat. Targi kann man nur auf Randfelder platzieren, aber nicht auf:
  - einem Feld mit Räuber
  - einem Eckfeld "Überfall"
  - einem Feld mit einem eigenen oder fremden Targi
  - einem Feld ggü. einem fremden Targi (ggü: = Randfeld auf anderer Seite)
- 3) STAMMES-MARKER:** Nach dem Einsetzen aller Targi zieht man gedanklich eine Linie von jedem eigenen Targi auf die gegenüberliegende Seite. Im Kreuzungspunkt der Linien bei eigenen Targi platziert man je 1 Stammesmarker. Je nach Situation kann man evtl. nur 1 oder auch keinen Marker platzieren.
- 4) AKTIONEN:** Zuerst DARF der Startspieler null bis ALLE Aktionen ausführen, die ihm seine Targi / Stammesmarker ermöglichen. Die Reihenfolge der Aktionen ist beliebig, jede Aktion muss aber in sich komplett ausgeführt werden. Man darf die Aktion eines Feldes (Rand / Mittelfeld) verfallen lassen.. Nach Nutzung eines Randfeldes verlässt der Targi dort die Karte, die aber liegen bleibt.. Wurde eine Karte im Mittelfeld genutzt, kommt der Stammes-Marker zurück in den Vorrat. Dann wird sofort vom Nachziehstapel eine Karte der anderen Kartenart (Waren- / Stammeskarten) verdeckt und unbeschadet an den Platz der genutzten Karte gelegt.  
Jede genutzte **Warenkarte** kommt auf den Ablagestapel. Warenkarten bringen Waren, Gold oder Silberkreuze. Sind Dinge nicht vorrätig, notiert man diese vorübergehend auf einem Blatt Papier.

Stammeskarte



Symbol (es gibt 5 Arten)

Die 4 Möglichkeiten für eine markierte **Stammeskarte** (*alternative Regeln lt. Autor Andreas Steiger*)\*:

- Karte nehmen, offen vor sich auslegen. Kosten zahlen. Nutzen ist sofort verfügbar. (Aktion genutzt)
- Karte auf Hand nehmen, wenn man noch keine Handkarte hat. Handlimit: 1 Karte. (Aktion genutzt) Nur durch Nutzung des Randfeldes "Adeliger" darf man kostenlos die Karte von der Hand abwerfen ODER sie bezahlen und vor sich auslegen.
- Karte vom Mittelfeld nehmen und abwerfen. (Aktion genutzt)
- Karte liegenlassen. (Aktion verfallen lassen)

- 4b) LIMIT prüfen:** Nach den Aktionen darf man max. 10 Waren und 3 Gold behalten. Waren-Überschüsse legt man nach eigener Wahl zurück.

- 5) Neue WAREN- / STAMMES-Karten:** Haben beide Spieler die Phase 4 "Aktionen" abgehandelt, werden die verdeckten Karten im Mittelfeld aufgedeckt. Das Startspieler-Zeichen kommt zum Mitspieler. Jeder hat seine 3 Targi und 2 Stammesmarker wieder zur Hand.

**KARTEN-AUSLAGE der Spieler:** Jeder Spieler hat eine Auslagefläche von 3 Reihen und 4 Spalten, je von links nach rechts zu befüllen. Eine Reihe muss nicht fertig sein, bevor man die nächste beginnt. Was einmal liegt, bleibt i.d.R. liegen.

**Spielende:** Das Spiel endet nach der Runde, in der ein Spieler seine 12. Stammeskarte ausgelegt hat. Hat der Startspieler beendet, hat der Mitspieler noch einen vollständigen Spielzug. Das Spiel endet auch, wenn der Räuber das 4. Feld "Überfall" erreicht. Die Abgaben dort sind noch zu leisten.

**Wertung:** Siegpunkte = Silberkreuze (als Plättchen und auf Stammeskarten) und aus erfüllten Bedingungen auf Stammeskarten. Jede Reihe mit 4 gleichen Stammes-Symbolen = 4 Punkte. Jede Reihe mit 4 verschiedenen Stammes-Symbolen = 2 Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Patt: Beteiligter mit mehr Gold führt, danach mit mehr Waren, danach ist es unentschieden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 23.04.12  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

\* Neben der m.E. schwammigen KOSMOS-Spielregel gibt es eine Regelauslegung von Autor Andreas Steiger (im [spielbox.de](http://spielbox.de) - Forum). Lt. A. Steiger kann man aber beide Versionen gut spielen. Die in der KSR beschriebene Version ist die von ihm gepostete.