

Wüstenkönige - KSR

Jeder Spieler erhält 3 Ereigniskarten und 12 Kamelsteine, davon 4 in den Palast.
Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Spielzuges:

1) Ereigniskarte ausspielen (DARF-Aktion):

Genau 1 Ereigniskarte darf ausgespielt werden. Die Anweisung darauf wird sofort ausgeführt.

2) Kamele bewegen (DARF-Aktion):

Man hat 6 Bewegungspunkte (BP) zur Verteilung auf 1 - x eigene Kamele.

Man kann auch ein einzelnes Kamel z.B. 3 Felder bewegen. Nicht genutzte BP verfallen.

Kosten der Bewegung von einem zum nächsten Feld:

Feld alt/Feld neu	Kosten (BP)
beide haben den gleichen Untergrund	1
die Felder haben verschiedenen Untergrund	2
Betretten bzw. /Verlassen von bzw. auf Palast/Oase	1

Die beiden Vorhof-Felder bei Oase/Palast gelten bereits als Oase bzw. Palast.

Sie dürfen nicht durch Plättchen verdeckt werden. Es gibt kein Kamellimit dort.

Jedes Tal-/Wüstenfeld trägt max. 3 Kamele und ist bei Maximalbesetzung nicht betretbar/überquerbar.

Kampf (nicht in Oasen/Palast):

Landet man auf einem Feld mit gegnerischen Kamelen, DARF man ein gegnerisches Kamel angreifen.

Jedes Kamel darf 1x pro Zug angreifen. Dazu würfelt der Angreifer.

Nach dem Kampf dürfen verbliebene Bewegungspunkte noch gezogen werden.

Wurf	Kamelstein des Angreifers	Kamelstein des Gegners	Warensteine des Angreifers	Warensteine des Gegners
1	eigener Kamelstein ersetzt Gegnerstein	in Vorrat		wechseln zum neuen Kamel des Angreifers
2/3	erhält 1 Ware vom Gegner aufgeladen			gibt 1 Ware seiner Wahl an den Angreifer
4				
5	gibt 1 Ware seiner Wahl an den Gegner			erhält 1 Ware vom Angreifer aufgeladen
6	in Vorrat		wechseln zum neuen Kamel des Gegners	eigener Kamelstein ersetzt Angreiferstein

3) Wüste verändern (MUSS-Aktion):

1 Wüstenplättchen umdrehen oder auf ein angrenzendes Feld legen.

Dabei kann ein Plättchen auch umgedreht werden, wenn ein Kamel darauf steht.

Es können Türme entstehen oder **Kamelverschüttungen**:

Kamele auf einem Talfeld (grau, ohne aufgelegte Plättchen) werden verschüttet, wenn auf sie ein Plättchen gelegt wird. Sie kommen sofort zum Vorrat ihrer Besitzer zurück.

Der Besitzer eines verschütteten Kamels erhält 1 Ereigniskarte, auch bei Eigenverschulden.

Mitgeführte Warensteine bleiben auf dem Feld unter dem Plättchen und können durch spätere Aktionen "Wüste verändern" wieder freigelegt werden.

Betritt ein Kamel ein Feld mit einer freigelegten Ware, kann es diese aufnehmen.

Spieler scheidet aus:

Hat ein Spieler keine Kamele mehr im Spiel (Palast/Spielplan), scheidet er aus dem Spiel aus.

Waren:

Waren kann man durch den Besuch in Oasen oder durch Kämpfe erhalten.

Erhaltene Waren ==> auf Kamelstein. Pro Kamel erhält man in einer Oase immer nur 1 Ware.

Ein Kamel trägt beliebig viele Waren.

Palast:

Ein Kamel darf in den Palast zurückgehen, wenn es mind. 1 Warenstein geladen hat.

Für jeden abgelieferten Warenstein gibt es 1 Ereigniskarte.

Die Waren nimmt der Spieler danach zu sich in seine offene Auslage.

Das entladene Kamel darf erneut losziehen.

Nach Besuch des Palastes dürfen noch übrige BP verbraucht werden. Man kann ihn also auch verlassen.*

Oasen:

Ein Kamel darf nur eine Oase betreten, von der es noch keine Ware mit sich führt.

In der Oase werden 2 zusätzliche Kamelsteine des Spielers dort eingesetzt und dazu je 1 Ware der Oase.

Der Spieler erhält 1 Ereigniskarte. Er hat also 3 Kamele mit 3 neuen Waren dort.

Sind nicht genug Waren oder Kamelsteine vorhanden, verfällt der Anspruch darauf.

Nach Besuch der Oase dürfen noch übrige BP verbraucht werden. Man kann sie also auch verlassen.*

Ereigniskarten:

Handlimit: 5 Karten. Sollte man weitere Karten erhalten, muss man entsprechend viele abwerfen.

Spielende:

Sobald ein Spieler aus jeder der 3 Oasen mind. 1 Ware in den Palast gebracht hat, ist er der Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 30.06.08
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

*lt. Verlag