

TUAREG

Autor: Francesco Berardi

Kartenspiel für 2 – 5 Spieler ab 10 Jahren

Spieldauer: 20 – 45 Minuten



D-1

Inhalt:

5 Kamelkarten (2 bzw. 3 Kamele)

17 Sonderkarten:

5 Esel, 5 Höhlen, 3 Diebe, 4 Landkarten

44 Warenkarten:

8 Wasser, 10 Gold, 12 Steinsalz, 14 Hirse

1 Übersichtskarte

1 Spielanleitung

Spielidee:

In einem Nomadenlager zwischen Timbuktu und Gao beladen Tuareg ihre Kamele mit Wasser, Gold, Steinsalz und Hirse, um sie in schier endlosen Wüstenetappen zur nächsten Oase zu führen. Wer dort die wertvollsten Waren vorweisen kann, erzielt die besten Gewinne. Doch das ist gar nicht so einfach, denn sicher gibt es noch Höhlen, in denen andere Tuareg Waren versteckt halten, die sie überraschend präsentieren und so einen sicher geglaubten Handelsabschluss verhindern.

Spielziel:

Das Spiel geht über 2 Etappen, in denen jeder Spieler versucht, Mehrheiten in den verschiedenen Warensorten zu erlangen. Denn diese und die geschickt eingesetzten Sonderkarten Esel, Höhle, Dieb und Landkarte bringen bei der Wertung nach jeder Etappe Siegpunkte.

Vorbereitung:

- Papier und Stift zum Notieren der Punkte bereitlegen.
- Jeder Spieler erhält eine Karte mit 2 **Kamelen**, bei 2 Spielern wird diese auf die Seite mit 3 Kamelen gedreht. Übrig bleibende Kamelkarten werden aus dem Spiel genommen.
- Die **Sonderkarten Esel, Höhlen, Diebe und Landkarten** werden jeweils als separate Kartenstapel **offen** nebeneinander gelegt. Die Anzahl an Karten ist abhängig von der Spielerzahl (übrige Sonderkarten werden für dieses Spiel nicht mehr benötigt):
 - **2 Spieler:** 2 Esel, 2 Höhlen, 3 Diebe, 3 Landkarten
 - **3 Spieler:** 3 Esel, 3 Höhlen, 3 Diebe, 2 Landkarten
 - **4 Spieler:** 4 Esel, 4 Höhlen, 3 Diebe, 3 Landkarten
 - **5 Spieler:** 5 Esel, 5 Höhlen, 3 Diebe, 4 Landkarten
- Alle 44 **Warenkarten** werden gemischt und als **verdeckter** Nachziehstapel neben die offen ausliegenden Sonderkarten gelegt.
- Dann werden die obersten 2 Warenkarten offen ausgelegt und bilden den **Markt**.

***Hinweis:** Da der Markt im Spielverlauf voller wird, sollten gleiche Waren nach Sorten getrennt abgelegt werden (gleiche jeweils leicht versetzt übereinander).*

Spielverlauf:

- Der jüngste Spieler ist Startspieler.
- Ist ein Spieler an der Reihe, hat er **eine** der folgenden Möglichkeiten (s. Übersichtskarte 1):
 - Warenkarten vom Stapel ziehen und ins Lager nehmen, oder

- Kamel mit Waren aus dem Lager beladen, oder
 - Warenkarten vom Markt holen und damit ein Kamel beladen, oder
 - Sonderkarte kaufen
- Hat ein Spieler seinen Zug beendet, kommt sein linker Nachbar an die Reihe und entscheidet sich wieder für eine der 4 Möglichkeiten, usw.

Warenkarten vom Stapel ziehen und ins Lager nehmen:

Auf jeder Warenkarte erkennt man außer ihrem Wert in Dinar auch noch die Anzahl der im Spiel befindlichen Waren dieser Art und die Siegpunkte für die Mehrheit bei der Wertung (z.B. ist Gold 2 Dinar wert, bringt bei Mehrheit 5 Siegpunkte und ist 10x im Spiel).

- Der Spieler zieht die obersten 3 Warenkarten vom Nachziehstapel. Er nimmt sie auf die Hand und bildet damit sein **Lager**. Anschließend legt er mindestens eine beliebige Karte aus der Hand (Lager) offen in den Markt.
- Ein Spieler darf **am Ende seines Zuges nie mehr als 4 Karten auf der Hand halten**, ggf. legt er mehr Waren in den Markt.

***Beispiel:** Karin hat bereits 2x Wasser und 1x Hirse auf der Hand. Sie zieht 3 Warenkarten (2x Wasser, 1x Steinsalz) und legt 1x Hirse und 1x Steinsalz in den Markt. Somit hat sie 4x Wasser auf der Hand und dadurch ihr Lager verbessert.*

Kamel mit Waren aus dem Lager beladen:

Jeder Spieler hat eine Karte mit 2 Kamelen (2 Spieler:

3 Kamele) vor sich liegen, die er mit Waren beladen darf.

- Der Spieler darf bis zu 4 Waren aus der Hand (vom Lager) an genau **eines seiner Kamele** anlegen. Dazu legt er die Warenkarten gemäß den Lade-regeln (s.u.) offen, leicht versetzt übereinander gestapelt, neben dem gewählten Kamel ab. Dieses Kamel kann in späteren Runden weiter beladen werden. Dabei wird neue Ware auf die bereits liegenden Warenkarten gelegt und darf nicht dazwi-schen geschoben werden.

Laderegeln (s. Übersichtskarte 2):

- Jedes Kamel kann höchstens 4 Waren tragen.
- Ein Kamel darf maximal mit 2 unterschiedlichen Waren beladen werden.
- Bei jedem Kamel ist nur ein Warenwechsel erlaubt (z.B. ist Gold-Hirse-Hirse-Gold nicht zulässig).
- **Sonderfälle Wasser und Gold:** Wasser darf nur sortenrein aufgeladen werden, d.h. ein Kamel trägt dann nur Wasser. Zudem darf ein Kamel höchstens mit 2x Gold beladen werden.

Beispiel: *Timo hat bereits in einer der vorherigen Runden ein Kamel mit 1x Gold beladen. Aktuell hat er noch 1x Gold und 3x Steinsalz auf der Hand. Um sein Kamel aus dem Lager zu beladen, hat er jetzt folgende Möglichkeiten: 3 Karten an das bereits mit Gold beladene Kamel legen, in der Reihenfolge 1x Gold mit 2x Steinsalz, oder 3x Steinsalz. Alternativ kann Timo auch alle 4 Handkarten auf ein noch nicht beladenes Kamel laden.*

Warenkarten vom Markt holen und damit ein Kamel beladen:

Der Spieler kann bis zu 4 Waren einer Sorte vom Markt holen und muss diese direkt einem seiner Kamele, gemäß den Laderegeln, aufladen.

Achtung: Karten vom Markt müssen sofort einem Kamel aufgeladen und dürfen niemals ins Lager auf die Hand genommen werden!

Sonderkarte kaufen:

- Um eine der 4 unterschiedlichen Sonderkarten zu kaufen, muss der Spieler 3 Dinar bezahlen. Dafür kann er Warenkarten entsprechend ihrem Geldwert entweder aus der Hand oder von seinen Kamelen bzw. auch in Kombination aus beiden Möglichkeiten verwenden. Nimmt er Waren vom Kamel, darf er nur frei liegende Karten, die nicht von anderen Waren verdeckt sind, verwenden (ggf. auch nacheinander).
- Er nimmt die dazu gewählte(n) Karte(n) und zeigt sie den Mitspielern. Muss der Spieler überbezahlen (z.B. 2x Gold = 4 Dinar), bekommt er kein Geld erstattet.
- Dann legt er die verwendeten Waren offen auf einen Ablagestapel.
- Anschließend darf er sich eine Sonderkarte nehmen und diese offen bei sich ablegen. Er kann sie in diesem oder einem späteren Zug verwenden. Dabei darf ein Spieler auch mehrere gleiche besitzen und nutzen.

Die Sonderkarten und ihre Bedeutung:

Esel:

Er wird in allen Fällen wie ein zusätzliches Kamel verwendet.



Laderegeln für den Esel:

Er kann höchstens 4 Waren tragen. Diese können jedoch in beliebiger Reihenfolge aufgeladen sein. Außerdem gelten hier keine Beschränkungen für Wasser und Gold (z.B. ist auch Gold-Gold-Wasser-Gold oder Gold-Wasser-Hirse-Steinsalz erlaubt). Auch hier dürfen neue Warenkarten nicht zwischen bereits geladene Waren geschoben werden.

Wichtig: Ein Spieler darf in seinem Zug höchstens 1 Tier (Esel oder Kamel) beladen.

Höhle:

Ist ein Spieler am Zug, darf er in einer Runde pro Höhle 1 Ware aus dem Lager (Hand) oder eine frei liegende Karte von einem seiner Kamele/Esel, die nicht von anderen Waren verdeckt ist, in seiner Höhle verstecken. Dazu legt er die Ware verdeckt unter die Höhlenkarte. Es dürfen höchstens 2 beliebige Waren in jeder Höhle versteckt werden, wo sie bis zum Ende der Etappe verbleiben.

Zieht ein Spieler Warenkarten vom Stapel, um sie in sein Lager zu nehmen, muss er weiterhin mindestens eine Karte in den Markt legen, darf aber z.B. 4 Waren auf der Hand behalten und zusätzlich 1 Ware pro Höhle verstecken.

Dieb:

Ist ein Spieler am Zug, darf er den Dieb **einmalig** als zusätzliche Aktion einsetzen, ggf. auch mehrere Diebe im gleichen Zug. Mit ihm entwendet er einem Mitspieler 1 **Warenkarte** entweder von der Hand oder von einem Kamel/Esel. Aus der Hand des Mitspielers zieht der Dieb die Ware zufällig. Nimmt er sie vom Kamel/Esel, darf er nur eine frei liegende Karte, die nicht von anderen Waren verdeckt ist, stehlen. Der Spieler legt die gestohlene Ware verdeckt unter seinen Dieb, wo sie bis zum Ende der Etappe verbleibt. Dieser Dieb darf dann nicht mehr eingesetzt werden.

D7

Landkarte mit 2 Siegpunkten:

Diese Karte zählt für den Besitzer am Ende einer Etappe 2 Siegpunkte, wenn der Spieler sie bei der Wertung einsetzt.

Ende der 1. Etappe:

- Etappe 1 geht dem Ende zu, sobald die letzte Warenkarte vom Nachziehstapel gezogen wurde.
- Anschließend ist jeder noch einmal an der Reihe, auch der Spieler, der die letzte Karte gezogen hat. Die Möglichkeit „Warenkarten vom Stapel ziehen“ kann in dieser Runde nicht mehr gewählt werden.
- Die Spieler behalten ihre aktuellen Handkarten für die 2. Etappe und legen diese **verdeckt** vor sich ab.
- Sind Waren in Höhlen und unter Dieben, werden diese Sonderkarten zurück auf ihren entsprechenden Kartenstapel gelegt und die Waren aufgedeckt.
- Dann zählt jeder Spieler alle seine Waren (ohne

Handkarten) zusammen, nach Sorten getrennt. Hat ein Spieler in einer Sorte mehr Karten als jeder andere Spieler, erhält er einmalig Siegpunkte entsprechend der Anzeige der Warenkarte oben rechts (unabhängig davon, wie viele Waren dieser Sorte er besitzt). Bei Gleichstand bekommen alle daran beteiligten Spieler die entsprechenden Siegpunkte um 1 reduziert aufgeschrieben. So wird bei allen 4 Warensorten vorgegangen.

- Esel, die Waren getragen haben, werden jetzt zurückgelegt.

Hinweis: Ein leerer Esel zählt als nicht verwendet, selbst wenn er im Verlauf der Etappe bereits mit Waren beladen war.

Beginn der 2. Etappe:

- Der Markt bleibt für die 2. Etappe liegen.
- Alle in Etappe 1 verwendeten Esel, Höhlen und Diebe werden auf ihre entsprechenden Stapel zurückgelegt und können ab sofort wieder neu erworben werden.
- Anschließend werden die gewerteten, offen liegenden Warenkarten gemischt und als neuer Nachziehstapel für die 2. Etappe bereit gelegt.
- Dann nehmen die Spieler ihre ggf. vor sich liegenden Warenkarten aus der 1. Etappe wieder auf die Hand (Lager).
- Der Spieler links vom Spieler, der Etappe 1 beendet hat, ist jetzt Startspieler und wählt eine der 4 Aktionen, usw.

Spielende:

- Das Spiel geht nach der 2. Etappe dem Ende entgegen, sobald die letzte Warenkarte vom Nachziehstapel gezogen wurde. Kann der Spieler dabei nur 1 oder 2 Karten ziehen, muss er keine Ware mehr zwingend in den Markt legen, es sei denn, er überschreitet sein Handlimit von 4 Karten.
- Dann ist jeder noch einmal an der Reihe, auch der Spieler, der die letzte Karte gezogen hat.
- Die Spieler legen ihre aktuellen Handkarten wieder verdeckt vor sich ab.
- Anschließend werden wie nach Etappe 1 die Mehrheiten in den Warensorten ermittelt und die Siegpunkte notiert.
- Alle nicht eingesetzten Sonderkarten werden mit 1 Siegpunkt gewertet (Landkarten 2 Siegpunkte).
- Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Siegpunkten aus beiden Etappen. Bei Gleichstand der Spieler, der jetzt noch die wertvollsten Handkarten besitzt.