

Ein Spiel von David V. H. Peters und Harry Wu für 2-5 Personen

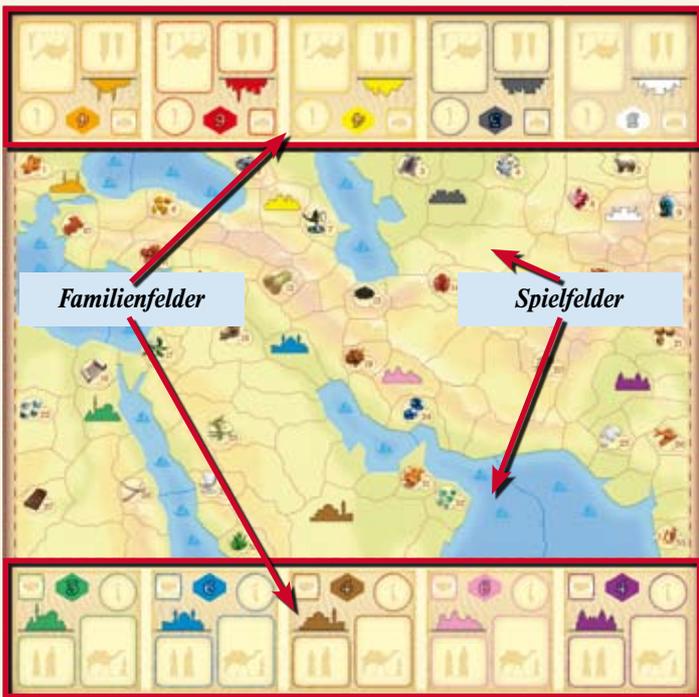
Reiche Kaufmannsfamilien ziehen mit ihren Karawanen entlang der Seidenstraße, um lukrative Geschäfte zu machen. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Händlern, die in diese

Samarckand

Familien einheiraten und versuchen, deren Geschäfte zu lenken. Wer knüpft die meisten Handelsverbindungen und kann am Ende den Sieg davontragen?

Spielmaterial

- **1 Spielplan** – Er zeigt eine Landkarte mit Spielfeldern. Am oberen und unteren Spielplanrand sind außerdem die Familienfelder der 10 Kaufmannsfamilien mit ihren verschiedenen Ablageflächen zu erkennen.



- **20 Familienplättchen** – je 2 pro Kaufmannsfamilie.



- **120 Kamele** – je 12 in den 10 Familienfarben.



- **50 Verbindungsplättchen** – 40 graue und 10 dunkelgrüne; jeweils 5 pro Familie.

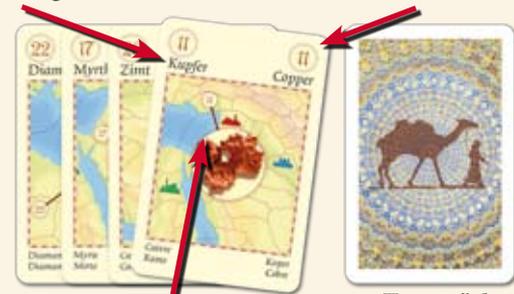


Die Rückseite aller Verbindungsplättchen zeigt jeweils 1 Siegpunkt.

- **33 Warenkarten und 33 Warenplättchen** – Auf ihnen sind die Waren des Spielplans abgebildet.

Bezeichnung der Ware

Jede Ware hat eine andere Kennzahl



Kartenvorderseite

Kartenrückseite

Abbildung und Position der Ware auf dem Spielplan



Warenplättchen – Vorderseite; mit Abbildung der Ware und der Kennzahl

Die Rückseite aller Warenplättchen zeigt jeweils 1 Siegpunkt.

- **4 Übersichtstafeln** – geben einen Überblick, welche Siegpunkte zu erhalten sind.



- **75 Dirham** – das Spielgeld, aufgeteilt in 34 Kupfermünzen (Wert 1), 28 Silbermünzen (Wert 2), 13 Goldmünzen (Wert 10).



- **1 Spielanleitung** • **1 Stoffbeutel** (für das Spiel zu zweit).

Anmerkung: Die Regeländerungen für das Spiel zu zweit befinden sich auf Seite 6!

Spielvorbereitung für 3-5 Spieler

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.

Auf jedes Startfeld wird ein Kamele der entsprechenden Farbe gestellt. Die übrigen **11 Kamele** sowie die **Familienplättchen** werden auf die Ablageflächen der gleichfarbigen Familie platziert.

Startfeld

Die **Warenplättchen** werden auf die entsprechenden Warenfelder auf dem Spielplan verteilt.

Jedes Spielfeld kann bis zu 2 Spielfiguren (Kamele) aufnehmen. Aus diesem Grunde zeigen die Wasserfelder 2 Schiffssymbole.

Auf das Verbindungsfeld jeder Familie wird ein Stapel mit **vier grauen und einem dunkelgrünen Verbindungsplättchen** gelegt. Das oberste Plättchen jedes Stapels muss das dunkelgrüne sein.

Die **Warenkarten** werden gemischt. Jeder Spieler erhält **2 Karten** auf die Hand. Die restlichen Karten bilden einen verdeckten Stapel, der neben dem Spielplan bereitgelegt wird.

Alle Spieler erhalten außerdem jeweils **10 Dirham** – ihr Vermögen.

Die restlichen Münzen werden als allgemeiner Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt.



Allgemeiner Münzvorrat

Landfeld

Startfeld

Warenfeld

Wasserfeld

Familienfeld mit Ablageflächen für: Verbindungsplättchen, Familienplättchen, Kamele und Münzen.

Außerdem zeigt das Feld das Symbol des Startfeldes und den Betrag, der bei einer Heirat zu entrichten ist.

Spielziel

Als Mitglieder einer Handelsfamilie heiraten die Spieler in reiche Kaufmannsfamilien ein. Sie bauen deren Handelsrouten aus, sammeln Waren ein und knüpfen Han-

delsverbindungen mit anderen Familien. Wer am Ende die meisten Siegpunkte durch Verbindungen und Waren sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn – beginnend mit dem jüngsten Spieler. Der Spieler am Zug muss sich für eine von 2 möglichen Aktionen entscheiden:

■ In eine Kaufmannsfamilie einheiraten

■ Die Handelsroute einer Familie verlängern

Die Aktionen im Einzelnen:

■ In eine Kaufmannsfamilie einheiraten

Um in eine Kaufmannsfamilie einzuheiraten, muss der Spieler den auf dem Familienfeld **angezeigten Betrag** aus seinem Vermögen bezahlen. Das Geld legt er auf das Feld „Familienschatz“ und nimmt sich **1 Familienplättchen** der ausgesuchten Familie. Dies legt er vor sich ab. Ist **kein** Familienplättchen mehr vorhanden, kann in diese Familie **nicht** mehr eingeherrtet werden.

Wichtig: Die Spieler dürfen während des Spiels beliebig viele Familienplättchen besitzen – pro Familie allerdings nur 1 Plättchen.

Nun zieht er die **3 obersten Warenkarten** vom verdeckten Stapel und nimmt sie auf die Hand. Die Anzahl der Handkarten ist, abhängig von der Spielerzahl, begrenzt.

Handkartenlimits:

| | | |
|----------------|-------|-----------|
| bei 3 Spielern | | 10 Karten |
| bei 4 Spielern | | 7 Karten |
| bei 5 Spielern | | 6 Karten |

Beim Kartenziehen ist Folgendes zu beachten:

- Der Spieler muss **mindestens 1 Karte** behalten. Er legt also 0 bis 2 Karten wieder ab; **dies können auch Karten sein, die er bereits vorher auf der Hand hatte.**
- Er darf nach dem Ablegen nicht mehr Karten auf der Hand halten, als das **Kartenlimit** angibt.
- Falls der Spieler sein **Kartenlimit** vor der Hochzeit bereits **erreicht** hatte, darf er zwar nach wie vor in eine Familie einheiraten, **weitere Warenkarten** darf er aber **nicht** mehr ziehen.

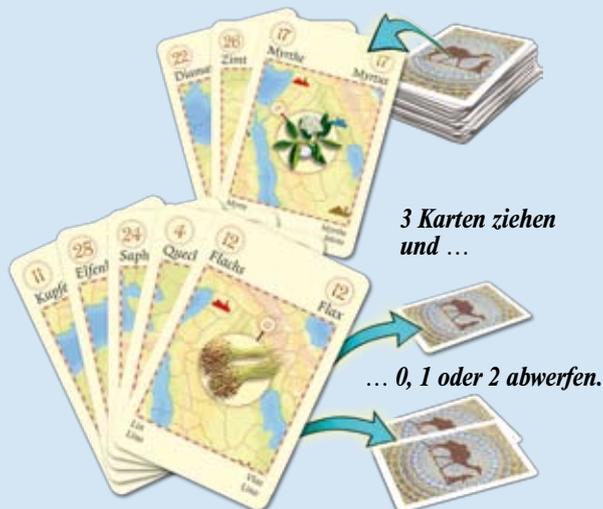
Mit den abgelegten Karten wird ein verdeckter Ablagestapel neben dem Spielplan gebildet.

Ist der Stapel mit den Warenkarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt.

Anmerkung: Während des Spiels sollte darauf geachtet werden, das Geld der Familien (Familienschatz), das Geld der Spieler und den allgemeinen Vorrat getrennt voneinander zu halten.



Um in eine Kaufmannsfamilie einzuheiraten, bezahlt man den aufgedruckten Betrag in den Familienschatz und nimmt sich ein Familienplättchen.



Beispiel (Spiel zu viert): Karsten darf 7 Karten auf der Hand halten. Er hat bereits 5 Karten, als er erneut heiratet. Da sein Kartenlimit noch nicht erreicht ist, zieht er die 3 obersten Warenkarten vom verdeckten Stapel. Nun muss er mindestens 1 beliebige Karte aus seiner Hand abwerfen, da er sonst sein Kartenlimit von 7 überschreiten würde. Bei einer weiteren Heirat darf er dann keine Karten mehr ziehen. Wirft er hingegen 2 Karten ab, bleibt er unter seinem Kartenlimit und darf bei der nächsten Heirat erneut 3 Karten ziehen.

■ Die Handelsroute einer Familie verlängern

Der Spieler darf die Handelsroute einer Familie um **1 oder 2 Felder** verlängern, indem er 1 oder 2 Kamele dieser Familie auf benachbarten Feldern einsetzt. Dafür muss er ein Familienplättchen dieser Familie besitzen und diese muss über ausreichend Kamele verfügen.

Beim **Platzieren der Kamele**, egal ob auf einem Land- oder Wasserfeld, sind folgende Regeln zu beachten:

- Ein Kamel kann immer nur auf ein Feld gestellt werden, das an ein Feld angrenzt, auf dem bereits ein Kamel derselben Farbe steht.
- Auf **jedem** Feld können maximal **2 Kamele** stehen. Diese dürfen **nicht dieselbe** Farbe haben.

Verlängert der Spieler die Handelsroute **um 1 Feld**, ist dies **kostenlos**. Er nimmt 1 Kamel aus dem Vorrat der Familie und setzt es ein.

Verlängert er die Route um **1 weiteres Feld**, kostet dies die entsprechende Familie allerdings **1 Dirham** aus dem **Familienschatz**, den der Spieler in den allgemeinen Vorrat zurücklegt.

Er stellt das zweite Kamel nach denselben Regeln auf den Spielplan. Dabei muss das zweite Kamel nicht neben dem ersten platziert werden. Beide Kamele müssen allerdings derselben Familie gehören.

Sollte eine Familie **kein** Geld mehr besitzen, kann **nur 1 Kamel** eingesetzt werden, die Handelsroute also nur noch um 1 Feld pro Zug erweitert werden.

Warenfelder

Setzt ein Spieler ein Kamel auf ein **freies Warenfeld**, geschieht Folgendes:

- Er nimmt sich das Warenplättchen vom Spielplan und legt es vor sich ab. Am Ende des Spiels zählt jedes Plättchen **1 Siegpunkt**.
- Besitzt einer der Spieler (das gilt auch für den Spieler am Zug) die zu diesem Warenfeld passende Warenkarte, **darf** er diese **jetzt verkaufen**. Er legt die Karte offen vor sich ab und bekommt dafür sofort **3 Dirham**. Die Karte darf **nicht** wieder zurück auf die Hand genommen werden, muss aber beim Einhalten des **Kartenlimits** weiterhin berücksichtigt werden. **Beachte:** Am Spielende gibt es für verkaufte Warenkarten **keine** Punkte.

Setzt ein Spieler ein Kamel auf ein **besetztes Warenfeld**, bekommt er dafür **kein** Warenplättchen. Außerdem hat der Besitzer der Warenkarte jetzt **nicht** mehr die Möglichkeit, diese Karte zu verkaufen (die hatte er nur, als das Warenfeld zum ersten Mal besetzt wurde).

Anmerkung: Diese Aktion ist in der ersten Runde nicht möglich, da man erst Mitglied einer Familie sein muss, bevor man deren Handelsroute verlängern kann.



Beispiel: Barbara ist Mitglied der Levanten und will die Handelsroute dieser Familie um 2 Felder erweitern. Sie legt 1 Dirham aus dem Familienschatz in den allgemeinen Vorrat. Anschließend nimmt sie zwei Kamele aus dem Vorrat der Familie und stellt eines auf ein angrenzendes Landfeld und eines auf ein Schiff des angrenzenden Wasserfeldes.

Erweitert man die Handelsroute nur um ein Feld, so ist dies kostenlos.



Anmerkung: Man kann sich auch entscheiden, die Warenkarte nicht zu verkaufen, denn die Karte kann bei Spielende bis zu 8 Siegpunkte bringen.



Beispiel: Julia hat als Erste ein Kamel auf das Feld „Diamant-22“ gestellt. Sie erhält das Warenplättchen, das dort ausliegt, und legt es vor sich ab. Sie besitzt außerdem die Warenkarte Diamant. Diese möchte sie jedoch nicht verkaufen und behält sie auf der Hand.

Neue Handelsverbindung zwischen zwei Kaufmannsfamilien

Stellt ein Spieler ein Kamel auf ein **Landfeld**, auf dem bereits ein Kamel einer anderen Familie steht, entsteht eine neue **Handelsverbindung** zwischen beiden Kaufmannsfamilien. Das Landfeld kann dabei auch ein **Warenfeld** oder das **Startfeld** einer Familie sein.

Auf **Wasserfeldern** hingegen können **keine Verbindungen** zwischen Familien geknüpft werden. Die dort eingesetzten Kamele ziehen aneinander vorbei, ohne sich zu treffen.

Von der **ersten** Verbindung zweier Familien profitieren beide Familien. Sowohl die Mitglieder der **aktiven** Familie (die Familie, deren Kamel gerade eingesetzt wurde) als auch die der **passiven** Familie (die Familie, deren Kamel bereits auf dem Feld steht) erhalten eine **Prämie**.

Jeder Besitzer eines Familienplättchens der **aktiven** Familie erhält **3 Dirham** aus dem allgemeinen Vorrat; die Besitzer der **passiven** Familie **1 Dirham**. Ist ein Spieler Mitglied in beiden Familien, erhält er auch beide Prämien.

Zusätzlich nimmt sich der Spieler, der die neue Handelsverbindung hergestellt hat, das **oberste** Verbindungsplättchen der **beiden** beteiligten Familien. Jedes Plättchen ist am Ende des Spiels **1 Siegpunkt** wert.

Nur für die 1. Verbindung dieser beiden Familien werden Prämien vergeben und Verbindungsplättchen verteilt. Für ein weiteres Aufeinandertreffen gibt es keine Prämien.

Hat der Spieler am Zug seine Aktion beendet, wird geprüft, ob eine der beiden Endbedingungen erfüllt ist. Ist dies nicht der Fall, ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.



Beispiel: Christoph geht als Mitglied der byzantinischen Familie eine neue Handelsverbindung mit den Levanten ein. Er stellt 1 Kamel aus dem Vorrat der Byzantiner auf ein Spielfeld mit einem roten Kamel. Nun bekommt er 3 Dirham aus dem allgemeinen Vorrat. Julia ist Mitglied der Levanten, darum bekommt sie 1 Dirham.

Nun nimmt sich Christoph noch jeweils das oberste Verbindungsplättchen der arabischen und der persischen Familie und legt beide vor sich ab. Sein Zug ist damit beendet.

Spielende

Das Spiel endet **sofort**, wenn eine der beiden folgenden Bedingungen erfüllt wird:

- **Jede Familie ist mindestens eine Verbindung eingegangen.** Es sind also **keine dunkelgrünen** Verbindungsplättchen mehr auf dem Plan.

Oder

- **Eine Familie ist 5 Verbindungen mit anderen Familien eingegangen.** Von dieser Familie sind also keine Verbindungsplättchen mehr auf dem Plan.

Die Runde wird **nicht** zu Ende gespielt. Es kommt zur

Wertung ...

Wertung

Die Spieler bekommen nun Siegpunkte für:

- Warenkarten • Warenplättchen
- Verbindungsplättchen • Geld.

Warenkarten

Die Warenkarten, die die Spieler noch **auf der Hand** halten, werden nun aufgedeckt und abgerechnet. Die Spieler erhalten Siegpunkte (SP) für jede **eigene** Warenkarte, **auf deren Warenfeld Kamele stehen**:

- Für Warenfeld **ohne** Kamel 0 SP
- Für jedes Kamel einer **fremden** Familie 1 SP
- Für jedes Kamel einer **eigenen** Familie 4 SP

Warenplättchen

Für jedes gesammelte Warenplättchen 1 SP

Verbindungsplättchen

Für jedes Verbindungsplättchen 1 SP

Geld

Jeder Dirham 1 SP

(Die Münzen zählen den aufgedruckten Wert.)

Nun addieren die Spieler ihre Siegpunkte. Wer die meisten Punkte erspielt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Spieler.



Barbara hat die Warenkarte „Flachs“ und erhält dafür 5 Siegpunkte (SP): 4 SP für das rote Kamel auf dem Warenfeld, weil sie ein rotes Familienplättchen besitzt, und nur 1 SP für das gelbe Kamel, weil sie kein gelbes Familienplättchen besitzt.

Hinweis: Es ist möglich, die Siegpunkte in Geld auszuzahlen. Das erleichtert die Endabrechnung!

*Anmerkung: Karten, die bereits während des Spiels in 3 Dirham eingetauscht wurden, dürfen **nicht** abgerechnet werden.*



Mit diesen Tafeln lassen sich die Siegpunkte sehr leicht ermitteln. Die Vorderseite zeigt an, wie sich die Siegpunkte für Warenkarten zusammensetzen, die Rückseite gibt eine Übersicht über alle weiteren Teile, die Siegpunkte bringen.

Änderungen im Spiel zu zweit

Spielvorbereitung

Das **Handkartenlimit** im Spiel zu zweit beträgt **10 Karten**.

Von jeder Familie wird nur **1 Familienplättchen** auf den Spielplan gelegt. Die **restlichen Plättchen** kommen in den Stoffbeutel. Die weiteren Vorbereitungen sind identisch.

Spielablauf

Jedes Mal, wenn ein Spieler in eine Familie **einheiratet**, zieht er am Ende seines Zuges ein Plättchen aus dem Stoffbeutel.

- Zieht er ein Familienmitglied einer Familie, in die noch **nicht** eingehiratet wurde, kommt das Plättchen ganz **aus dem Spiel**. Es wird für beide Spieler gut sichtbar offen ausgelegt.
- Zieht er ein Familienmitglied einer Familie, in die bereits eingehiratet wurde, legt er das Plättchen auf das entsprechende Familienfeld des Spielplans.

Auf diese Weise kommen für einige Familien zwei Familienplättchen ins Spiel.

Wichtig: Beim Spiel zu zweit dürfen die Spieler auch in eine Familie einheiraten, von der sie bereits ein Familienplättchen besitzen! Eine zweite Heirat mit derselben Familie kann sinnvoll sein, da auf diese Weise der Familienschatz wieder aufgefüllt wird.

Besitzt ein Spieler beide Familienplättchen einer Familie, erhält er bei der Abrechnung der Warenkarten und bei der Auszahlung der Prämien für neue Handelsverbindungen allerdings **nur den einfachen Betrag**.

