

Im Reich der

Wüstensöhne

von Klaus Teuber

Wollen Sie sofort wissen, wie das Spiel „Im Reich der Wüstensöhne“ gespielt wird? Dann besuchen Sie meine Webseite

www.profeasy.de

und schauen Sie Marlene und Siegfried beim Spielen zu.

Ihr Prof. Easy



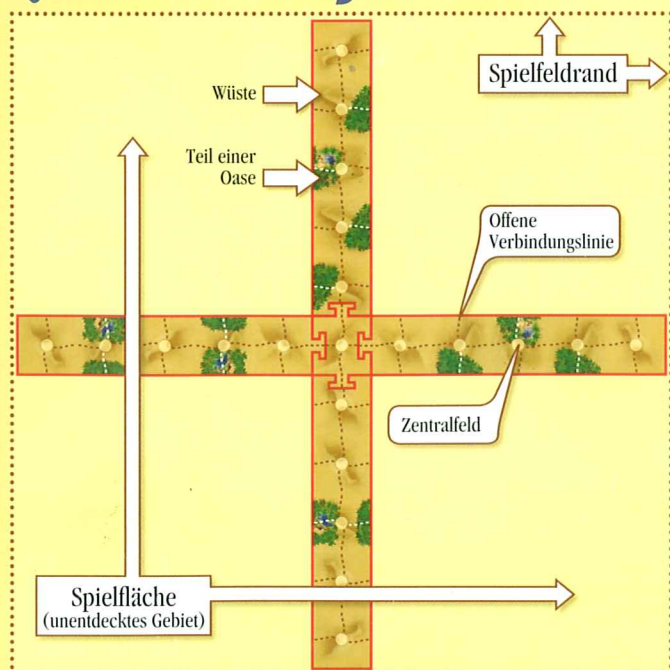
Spielmaterial

- × 85 Entdeckerkärtchen
- × 1 Startkreuz mit einem Mittelteil und 4 Leisten
- × 4 Figurensätze in 4 Farben, bestehend aus je 1 Karawane (Kamel) und 4 Entdeckerfiguren
- × 1 Turban
- × 1 Gerüchtafel
- × 4 Karawanentafeln
- × 40 Warenplättchen
- × 20 Wassersteine (Glassteine)
- × 10 Kamelkärtchen
- × 6 Gerüchteplättchen

Um was geht es?

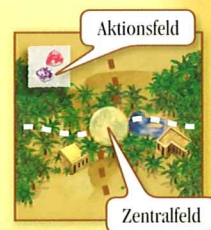
Als Händler durchstreifen die Spieler mit ihren Karawanen die Wüste. Sie sind auf der Suche nach Oasen, in denen sie wertvolle Waren wie Weihrauch, Myrrhe, Salz und Edelsteine erstehen können. Entdeckt ein Spieler ein Kärtchen, auf dem ein Teil einer Oase abgebildet ist, darf er eine seiner Entdeckerfiguren darauf absetzen. Ist eine Oase komplett entdeckt, kommt es zur Oasenwertung. Auf den Oasenkärtchen sind Aktionsfelder mit Waren, Kamelen, Wasser und Gerüchten abgebildet. Die Spieler setzen nun ihre Entdeckerfiguren, die sich in der Oase befinden, auf diese Felder. Die Setzreihenfolge richtet sich nach der Höhe der Entdeckerfiguren. Es gewinnt, wer am Ende des Spiels die wertvollsten Waren erstanden hat.

Spielvorbereitung

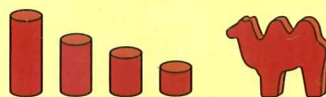


- × Das **Startkreuz** wird aus dem Mittelfeld und den 4 Leisten zusammengesetzt. Mit dem Startkreuz sind der **Spielfeldrand** und die **Spielfläche** festgelegt. Auf dem Startkreuz sind runde **Zentralfelder** abgebildet, die durch Linien miteinander verbunden sind. Die Zentralfelder sind von **Wüste** umgeben oder grenzen an einen Teil einer **Oase**. Die Spielfläche außerhalb des Kreuzes ist unentdecktes Gebiet. Zu diesem führen **offene Verbindungslinien**.

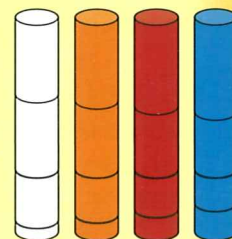
- × Jedes Entdeckerkärtchen besitzt ein Zentralfeld, einige auch ein Aktionsfeld. Die Entdeckerkärtchen werden nach den Zahlen auf ihrer Rückseite sortiert. Kärtchen mit gleichen Zahlen werden zu einem Stapel zusammengefasst. Die so entstandenen 5 Stapel werden mit der Rückseite nach oben neben dem Startkreuz bereitgelegt. Im Lauf des Spiels werden die Kärtchen zuerst von Stapel „1“ gezogen, ist dieser aufgebraucht von Stapel „2“, dann von Stapel „3“, usw.



- × Jeder Spieler zieht ein Kärtchen von Stapel 1 und legt es als erstes Kärtchen seiner Auslage offen vor sich ab.
- × Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält in dieser Farbe einen Figurensatz. Jeder Spieler stellt sein Kamel (Symbol für seine Karawane) auf eines der Endfelder des Startkreuzes.



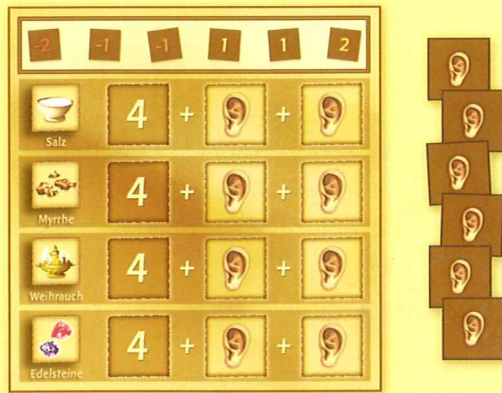
Anmerkung: Die Entdeckerfiguren sind alle unterschiedlich hoch. Setzt jeder Spieler seine Entdeckerfiguren zu einem Turm zusammen, haben jedoch alle Türme die gleiche Höhe.



- × Jeder Spieler erhält eine Karawanentafel und legt diese offen vor sich ab. Die Karawane besteht aus 2 Kamelen mit je zwei Plätzen für Waren und je einem Karawanenführer, einem Kundschafter und einem Kameltreiber. Weitere Kamele können im Lauf des Spiels erworben werden.



- ✗ Die Gerüchtafel wird ebenfalls an einer freien Stelle neben dem Startkreuz platziert. Auf der Gerüchtafel wird der Wert der Waren bestimmt. Jede Ware hat einen Grundwert von 4, der sich im Spielverlauf ändern kann.
- ✗ Die Gerüchteplättchen werden auf ihre Rückseite gedreht, gemischt und mit ihrer Rückseite nach oben neben der Gerüchtafel abgelegt. Der Wert jeder Ware kann sich im Lauf des Spiels durch die Zuordnung der Gerüchteplättchen ändern.



- ✗ Die Wassersteine sowie die 10 Kamelkärtchen und die 40 Warenplättchen (am besten nach Waren sortiert) werden neben dem Startkreuz bereitgelegt.
- ✗ Jeder Spieler erhält 2 Wassersteine.
- ✗ Der jüngste Spieler erhält den Turban und setzt diesen auf seine höchste Entdeckerfigur. Dieser Spieler beginnt auch das Spiel.

Der Spielablauf

1. Karawane ziehen

Wer an der Reihe ist, darf seine Karawane ziehen oder sie auch stehen lassen.

2. Entdecken

Steht die Karawane eines Spielers auf einem Zentralfeld, das mindestens eine offene Verbindungslinie besitzt bzw. hat er seine Karawane dort hingezogen, versucht er ein Entdeckerkärtchen passend anzulegen (zu entdecken).

- ✗ Passt das Kärtchen nicht, legt er es zu seiner Auslage. Danach ist sein regulärer Zug beendet.
- ✗ Passt das Kärtchen, muss der Spieler es anlegen und seine Karawane auf das Zentralfeld dieses Kärtchens ziehen. Zeigt es einen Teil einer Oase, darf er eine seiner Entdeckerfiguren darauf absetzen (siehe Seite 3). Danach ist der reguläre Zug des Spielers beendet.

3. Oasenwertung

Hat der Spieler mit einem Kärtchen eine komplett von Wüste oder dem Spielfeldrand umschlossene Oase vollendet, kommt es nach seinem Zug zu einer Oasenwertung (siehe Seite 3).

4. Karawanenführer nutzen - Bonuszug

Nach jedem seiner regulären Züge darf ein Spieler einmal den Führer seiner Karawane nutzen (siehe Karawanentafel) und gegen Abgabe eines Wassersteines einen Bonuszug (einen zweiten direkt anschließenden Zug) kaufen. Wer sich für einen Bonuszug entscheidet, hat nochmals alle Optionen, die er auch in seinem ersten Zug hatte (Karawane ziehen, entdecken).



Der Spielablauf im Detail

1. Karawane ziehen

Ist ein Spieler an der Reihe, so kann er seine Karawane entweder auf dem Feld stehen lassen und von hier aus entdecken oder auf ein anderes freies Feld ziehen und von dort aus entdecken.

Die Zentralfelder sind durch weiße oder braune Verbindungslinien miteinander verbunden. Eine Karawane wird entlang dieser Verbindungslinien gezogen. Eine Karawane darf beliebig weit gezogen werden, solange sie nur über braune Linien gezogen wird. Sobald ein Spieler jedoch mit seiner Karawane über eine weiße Verbindungslinie zieht, endet der Zug der Karawane auf dem Zentralfeld dahinter (Ausnahme Kameltreiber, siehe unten).

Das Feld, auf dem ein Spieler den Zug seiner Karawane beendet, darf nicht von einer anderen Karawane besetzt sein. Über die Karawane eines Mitspielers darf jedoch hinweg gezogen werden.

Beispiel: Der Spieler zieht seine Karawane, beginnend von Kärtchen „A“, zunächst entlang der braunen und dann entlang der weißen Linie. Auf Kärtchen „B“ muss er stehen bleiben, da er über eine weiße Linie gezogen ist. Da es links von Kärtchen B eine freie unentdeckte Seite gibt, darf er jetzt noch entdecken.



Kameltreiber einsetzen: Wer in seinem Zug seinen Kameltreiber (siehe Karawanentafel) einsetzt, zahlt einen Wasserstein und darf über beliebige viele weiße Verbindungslinien ziehen.



2. Entdecken

Steht die Karawane eines Spielers auf einem Zentralfeld bzw. zieht der Spieler sie auf ein Zentralfeld mit einer oder mehreren offenen Verbindungslinien, hat der Spieler mehrere Möglichkeiten, ein Kärtchen passend anzulegen:

- ✗ Er zieht das oberste Entdeckerkärtchen vom aktuellen Stapel und versucht, es passend an eine offene Verbindungslinie des Kärtchens, auf dem seine Karawane steht, anzulegen.

Wichtig: Die Kärtchen dürfen zunächst nur von Stapel „1“ gezogen

werden. Ist dieser aufgebraucht, dürfen Kärtchen nur von Stapel „2“ gezogen werden usw.

✗ **Oder** er zieht kein Kärtchen und legt ein Kärtchen aus seiner Auslage passend an.

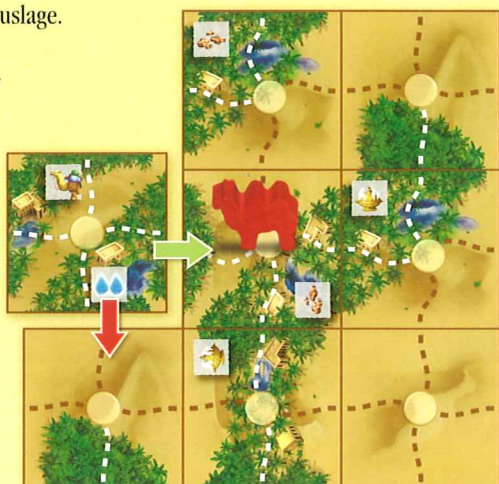
✗ **Oder** er nutzt den **Kundschafter** seiner Karawane, zahlt einen Wasserstein und legt ein Kärtchen von der Auslage eines beliebigen Mitspielers passend an. Der betroffene Mitspieler darf sich als Ausgleich für das geraubte Entdeckerkärtchen ein Kärtchen vom aktuellen Stapel ziehen (wenn noch vorhanden) und in seine Auslage legen.



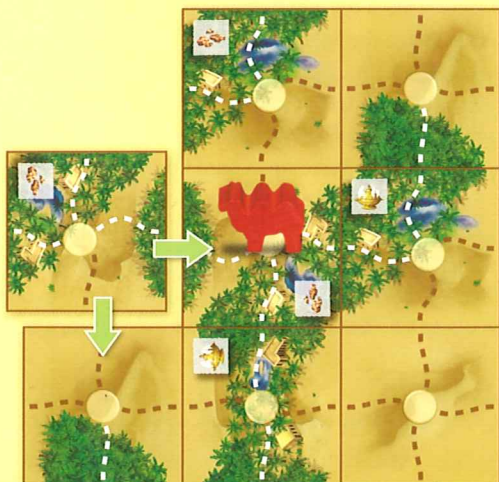
Passend anlegen heißt: Ein Kärtchen muss so angelegt werden, dass jede seiner Seiten zu den Seiten bereits ausliegender Kärtchen bzw. dem Startkreuz passt: Braune Linien müssen an braune Linien und weiße Linien an weiße Linien grenzen. Meist muss ein Spieler ein Kärtchen drehen, um eine passende Position zu finden.

Gibt es **eine** passende Position, **muss** es der Spieler anlegen und seine Karawane auf das Zentralfeld des Kärtchens ziehen. Gibt es **mehrere** passende Positionen, so hat der Spieler die Wahl, wie er das Kärtchen anlegt. Gibt es **keine** passende Position, legt er das Kärtchen offen zu seiner Auslage.

Beispiel:

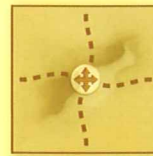


Das Kärtchen passt zwar rechts (grüner Pfeil), aber nicht unten – egal wie das Kärtchen gedreht wird. Der Spieler legt das Kärtchen zu seiner Auslage.



Dieses Kärtchen passt. Der Spieler legt es an und zieht seine Karawane darauf. Anschließend darf er noch eine Entdeckerfigur auf das Oasenteil des Kärtchens setzen.

Wüste: Hat ein Spieler ein Kärtchen angelegt, auf dem nur Wüste abgebildet ist, zieht er seine Karawane auf das Zentralfeld des Kärtchens. Er darf sofort nochmals mit seiner Karawane ziehen und gegebenenfalls auch entdecken.



Begrenzung der Auslage auf drei Entdeckerkärtchen:

Besteht die Auslage eines Spielers aus 3 Kärtchen, darf er kein Kärtchen vom Stapel ziehen. Er darf dann entweder mit seinem Kundschafter ein passendes Kärtchen aus der Auslage eines Mitspielers rauben und anlegen oder versuchen, seine Auslage um mindestens 1 Kärtchen zu reduzieren. Hierzu muss er seine Karawane möglichst auf ein Zentralfeld ziehen, das mindestens eine offene Verbindungslinie besitzt, an die er ein Kärtchen seiner Auslage passend anlegen kann.

Kann er kein solches Feld in seinem Zug erreichen, so kann er nur versuchen, seine Karawane in eine bessere Position zu bringen, um in der nächsten Runde oder in einem eventuell anschließenden Bonuszug eines der Kärtchen seiner Auslage anlegen zu können. Sobald seine Auslage aus weniger als 3 Kärtchen besteht, darf er beim Entdecken auch wieder ein Entdeckerkärtchen vom Stapel ziehen.

Anmerkung: Sehr selten kann der Fall eintreten, dass ein Spieler 3 Kärtchen in seiner Auslage besitzt und es für keines dieser Kärtchen eine Anlegemöglichkeit gibt. Dann darf der Spieler, bevor er seine Karawane zieht, eines seiner Auslagekärtchen abgeben. (Das Kärtchen kommt ganz aus dem Spiel.)

Die Begrenzung der Spielfläche: Mit dem Startkreuz ist eine Spielfläche von 11 x 11 Feldern festgelegt. Außerhalb des Spielfeldrandes darf kein Kärtchen angelegt (entdeckt) werden. Kärtchen dürfen zum Spielfeldrand hin sowohl mit einer Wüstenseite als auch mit einer Oasenseite ausgerichtet werden.

Entdeckerfigur absetzen

Hat ein Spieler ein Kärtchen passend anlegen können und seine Karawane auf dieses Kärtchen gezogen, darf er, falls ein Teil einer Oase auf diesem Kärtchen abgebildet ist, eine Entdeckerfigur absetzen.

- ✗ Generell gilt, dass eine Entdeckerfigur nur auf einem im gleichen Spielzug entdeckten Kärtchen abgesetzt werden darf.
- ✗ Eine Entdeckerfigur wird immer auf einer freien Fläche einer Oase eingesetzt. Sie darf nicht auf ein Aktionsfeld und auch nicht auf das Zentralfeld gesetzt werden.
- ✗ Zeigt das Kärtchen zwei oder drei Oasenteile, die durch Wüste getrennt sind, muss er sich für einen Oasenteil entscheiden.
- ✗ Hat ein Spieler keine Entdeckerfigur mehr verfügbar, weil bereits alle vier auf dem Spielfeld eingesetzt sind, so kann er in diesem Zug keine Entdeckerfigur absetzen.

Aber:

- ✗ Setzt ein Spieler in seinem Zug keine Entdeckerfigur ab, darf er eine beliebige eigene Entdeckerfigur vom Spielplan entfernen und zu seinem Vorrat legen. Diese kann er dann im nächsten Zug wieder einsetzen.

3. Oasenwertung

Sind zusammenhängende Teile einer Oase nur von Wüste bzw. von Wüste und Spielfeldrand umgeben, gilt eine Oase als komplett entdeckt und es kommt zur Oasenwertung.

Ein Spieler entfernt alle Entdeckerfiguren von der Oase und stellt diese – geordnet nach ihrer Größe – in einer Reihe auf. Besitzt eine Entdeckerfigur den Turban, ist sie immer die höchste Entdeckerfigur.

Besteht die Reihe aus mindestens zwei Entdeckerfiguren (egal ob von einem oder mehreren Spielern), gilt: Der Spieler, dem die höchste Entdeckerfigur gehört, **muss** einen Wasserstein zahlen. Kann er keinen Wasserstein zahlen, muss er seine höchste Entdeckerfigur entfernen und zu seinem Vorrat zurücknehmen. Gibt es in der Oase nur eine Entdeckerfigur, muss sein Besitzer keinen Wasserstein zahlen.

Anmerkung: Es muss pro Oasenwertung mit mindestens 2 Entdeckerfiguren immer maximal ein Wasserstein gezahlt werden. Konnte ein Spieler mit der höchsten Entdeckerfigur keinen Wasserstein zahlen und hat er seine Entdeckerfigur zum Vorrat zurück genommen, so muss der Spieler, dessen Entdeckerfigur nun die höchste in der Reihe ist, **keinen** Wasserstein mehr zahlen.

Der Spieler, dessen Entdeckerfigur vorne steht, nimmt diese und besetzt damit ein Aktionsfeld der Oase. Dann folgt der Spieler, dessen Entdeckerfigur danach vorne steht usw. Je nachdem welches Aktionsfeld ein Spieler besetzt, führt er eine der folgenden Aktionen durch:

Myrrhe, Weihrauch, Edelstein und Salz: Der Spieler nimmt sich das jeweilige Warenplättchen und legt es auf einen freien Platz eines seiner Kamele. Sollte ein Spieler kein Kamel mehr mit einem freien Platz besitzen, muss er entweder auf das Warenplättchen verzichten oder er macht Platz für das neue Warenplättchen, indem er ein beliebiges andere Plättchen entfernt und zum Vorrat zurücklegt.

Kamel: Der Spieler nimmt ein Kamelkärtchen und legt es an seine Karawane an.

Gericht: Besteht der Vorrat der Gerichteplättchen noch mindestens aus einem Plättchen, nimmt sich der Spieler ein Plättchen vom Vorrat, sieht es sich geheim an und legt es verdeckt auf ein freies Feld der Gerichtetafel. Ist der Plättchenvorrat erschöpft (alle 6 Plättchen wurden gelegt), darf sich der Spieler ein Plättchen der Gerichtetafel ansehen und es entweder liegen lassen oder entfernen und neben der Tafel ablegen. Dieses Plättchen muss dann (da der Vorrat wieder aus einem Plättchen besteht) vom nächsten Spieler, der ein Gerichtetfeld besetzt, auf einem der drei freien Plätze wieder eingesetzt werden.

Wurden alle Entdeckerfiguren auf den Aktionsfeldern der Oase platziert (es kann durchaus vorkommen, dass es nicht genügend Aktionsfelder für alle Entdeckerfiguren gibt), nehmen alle Spieler wieder ihre Entdeckerfiguren zurück zu ihrem Vorrat.

Wichtig: Wer bei einer Oasenwertung eine Entdeckerfigur mit dem Turban eingesetzt hat, muss den Turban danach an seinen linken Nachbarn abgeben. Dieser muss ihn nun auf seine höchste Entdeckerfigur setzen, egal ob sich die Entdeckerfigur im Vorrat oder auf dem Spielfeld befindet.

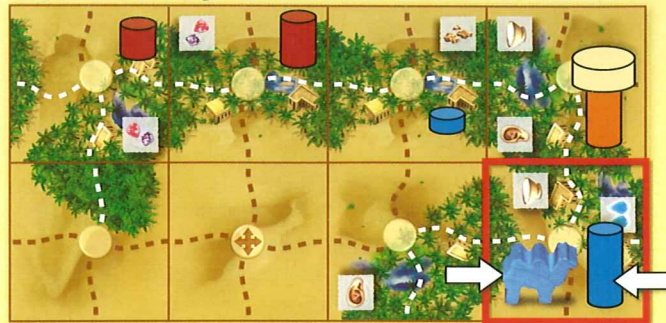
Autor: Klaus Teuber / www.catan.com
Lizenz: Catan GmbH © 2008

Illustration: anoka Illustration & Design / www.anoka.de
Grafik: Michaela Schelk / www.fine-tuning.de

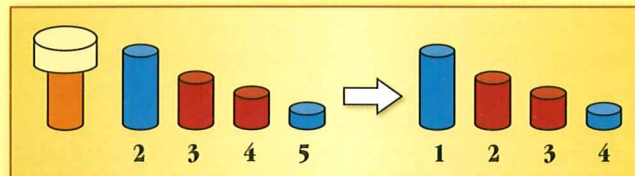
© 2008 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7, D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de

Art.-Nr. 690625
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

Beispiel Oasenwertung:



Spieler „Blau“ entdeckt das mit einem roten Rahmen markierte Kärtchen, zieht seine Karawane auf das Kärtchen und setzt eine Entdeckerfigur ab. Mit diesem Kärtchen hat er eine Oase komplettiert, da alle Teile der Oase von Wüste und dem Spielfeldrand (rechts) umgeben sind. Es kommt zur Oasenwertung.



Ein Spieler stellt alle Entdeckerfiguren der Oase in einer Reihe auf. Spieler „Orange“ hat die höchste Entdeckerfigur, kann aber den Wasserstein nicht zahlen. Er muss seine Entdeckerfigur zum Vorrat zurücklegen.



In der Reihenfolge „blau“, „rot“, „rot“, „blau“ setzen die Spieler ihre Entdeckerfiguren auf die Aktionsfelder der Oase und führen die Aktionen durch. Spieler „Orange“ gibt den Turban an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter, der diesen wiederum auf seine höchste Entdeckerfigur setzt.

Spielende

Sobald ein Spieler das letzte Kärtchen des letzten Stapels gezogen hat, ist jeder Spieler (auch der Spieler, der das letzte Kärtchen gezogen hat) noch einmal an der Reihe. Danach endet das Spiel. Die Entdeckerfiguren in unvollendeten Oasen werden nicht berücksichtigt. Alle Gerichtetekärtchen werden aufgedeckt. Jede Ware hat einen Grundwert von 4 Gold. Liegen in der Reihe einer Ware Gerichteplättchen aus, wird ihr Wert zu diesem Grundwert addiert bzw. von diesem abgezogen.

Jeder Spieler ermittelt den Wert seiner Warenplättchen. Wer auf die höchste Summe kommt, hat das Spiel gewonnen. Bei einem Gleichstand entscheidet die Anzahl der Wassersteine über den Spielsieg.

Das Spiel zu zweit

„Entdecker – im Reich der Wüstensöhne“ entfaltet seinen größten Spielreiz im Spiel zu dritt und viert. Aber auch das Spiel zu zweit ist interessant, wenn man das Spiel und seine Kniffe etwas besser kennt. Wir empfehlen im Spiel zu zweit den Stapel mit der „1“ wegzulassen und das Spiel direkt mit Stapel „2“ zu beginnen.