

KURZSPIELREGEL

Karawane

Ziel

Der Kamelführer, der auf den 3 Etappen zum Kaiserpalast am schnellsten vorankommt und dabei die meisten Seidenballen an sich bringt, gewinnt den Wettlauf um die Gunst des Kaisers und damit das Spiel.

Vorbereitung

- Spielmaterial austeilen
- Wasserfläschchen in die Wasserbehälter füllen
- Spielfiguren auf das Startfeld stellen

Seite 4
Seite 4
Seite 4

Das Spiel beginnt

Erste Pokerrunde:

- Alle Mitspieler bieten verdeckt Wasserfläschchen
- Wer am meisten bietet, kommt am schnellsten voran
- Ereignisfelder bringen Glück oder Pech
- Wer als erster ein Kastell erreicht, bekommt die meisten Seidenballen
- Start frei zur zweiten Etappe
- Start frei zur letzten Etappe

Seite 5
Seite 5
Seite 7
Seite 8
Seite 8

Ende des Spiels

Wer zum Schluß die meisten Seidenballen hat, hat gewonnen.

Seite 9

Profi-Regeln
Tips und Hinweise

Seite 10
Seite 11

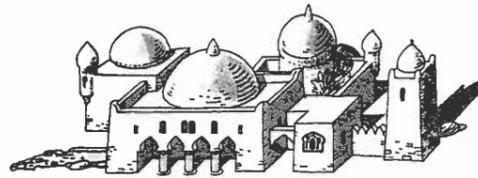
SPIELREGEL

Geschichte

Im 13. Jahrhundert regierte der Kaiser Kublai-Kahn, ein Enkel des legendären Dschingis-Kahn, sein gewaltiges Reich im Osten Kleinasiens. Er war als gerechter Staatsmann geachtet, der sein Volk weise führte, und seinem Land zu Ruhm und Reichtum verhalf.

Zu seiner Zeit entstand ein Wettkampf, in dem einmal jährlich der cleverste und beste Kamelführer seines Reiches ermittelt wurde.

„Karawane“ bietet allen Spielern die Möglichkeit, diesen spannenden Wettkampf als Kamelführer nach den alten Regeln nachzuspielen.



Ravensburger Spiele® Nr. 01 352 4

Autoren: Andreas Bartl, Norbert Grill und
Andreas Bernabe
Grafik: Uwe Schildmeier

Ein packender Wettlauf für 3–5 schlitzohrige
Kamelführer ab 12 Jahren

Inhalt:
1 Spielplan
5 Spielfiguren
300 Wasserfläschchen (je 60 in 5 verschiedenen
Farben)
5 große Wasserbehälter
15 Futtersäckchen (je 3 in 5 verschiedenen
Farben)
64 Seidenballen-Kärtchen

Ziel des Spiels

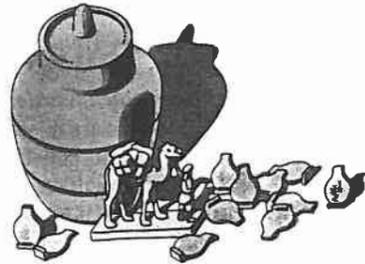
Gesucht wird der cleverste Kamelführer, der im Wettlauf über 3 Etappen die meisten Seidenballen an sich bringen kann. Diese werden jeweils im Etappenziel an die Schnellsten ausbezahlt. Wer Glück hat, findet unterwegs weitere Seidenballen, die am Schluß von entscheidender Bedeutung sein können ...



Vorbereitung

Spielmaterial austeilen

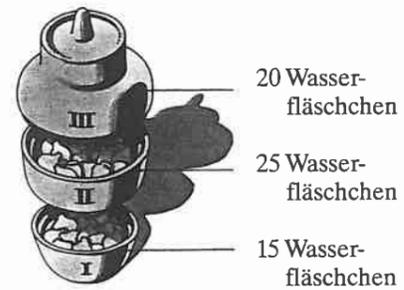
Jeder Spieler erhält vor Spielbeginn einen großen vierteiligen Wasserbehälter, eine Spielfigur und die farbig dazugehörigen 60 Wasserfläschchen.



Sie stellen die gesamte Ausrüstung dar, mit der der Wettlauf bestritten werden muß. Die Futter-säckchen werden erst in der Profi-Version verwendet.

Wasserfläschchen in die Wasserbehälter füllen

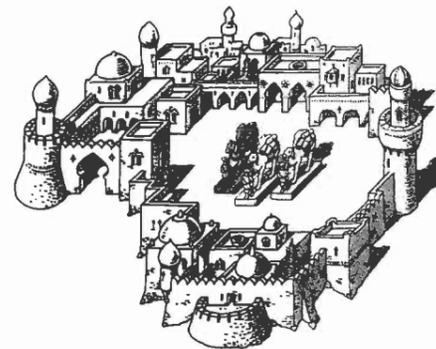
Bevor der Wettlauf gestartet werden kann, muß jeder Spieler den untersten Teil (Teil I) des Wasserbehälters mit 15 Wasserfläschchen, den mittleren Teil (Teil II) des Wasserbehälters mit 25 Wasserfläschchen und den obersten Teil (Teil III) des Wasserbehälters mit 20 Wasserfläschchen füllen.



Anschließend werden die Wasserbehälter wieder zusammengesetzt und mit dem Deckel verschlossen.

Spielfiguren auf das Startfeld stellen

Nachdem jeder Spieler seine Spielfigur auf das Startfeld, den Dorfplatz rechts unten im Plan, gestellt hat, kann das Spiel beginnen.



Das Spiel beginnt

Jeder gute Kamelführer läßt sich beim Feilschen, Handeln und vor allem beim Pokern nicht so leicht etwas vormachen. So ist es auch in diesem Spiel. Wer am besten pokern und bluffen kann, wird am schnellsten vorankommen und sich die meisten Seidenballen sichern.

Für die erste Etappe, die 15 Felder lang ist, stehen allen Spielern die Wasserfläschchen aus dem untersten Teil (Teil I) des großen Behälters zur Verfügung. Mit diesem Vorrat ausgerüstet, versucht jeder Kameltreiber so schnell wie möglich in das erste Etappenziel, das Kastell links unten im Plan, zu gelangen.

Los geht's!

Der gesamte Vorrat an Wasserfläschchen (aus Teil I) wird, für die Mitspieler verdeckt, in eine Hand genommen.

Unser Tip: Halten Sie diese Hand stets unter dem Tisch!

Kamele vorwärtsbewegen

Wer in einer Runde die meisten Wasserflaschen verdeckt geboten hat, darf sein Kamel am weitesten voranziehen.

Start frei zur ersten Etappe

Jeder Kamelführer nimmt nach eigener Wahl eine bestimmte Anzahl von Wasserfläschchen in die noch leere Hand und legt diese, zur Faust geschlossen, auf den Tisch.

Nachdem alle Spieler ihr verdecktes Angebot auf dem Tisch liegen haben, wird's spannend. Auf Kommando öffnet jeder seine Faust: wer die meisten Wasserfläschchen geboten hat, hat die erste Pokerrunde gewonnen.

Er darf sein Kamel um so viele Felder vorwärtsziehen, wie Mitspieler am Spiel teilnehmen. Der zweitbeste Bieter darf sein Kamel ein Feld weniger weit, der drittbeste Bieter darf sein Kamel zwei Felder weniger weit ziehen als der Meistbietende usw.

Ein Beispiel:

4 Spieler spielen „Karawane“.

Spieler A bietet 6 Wasserfläschchen – er gewinnt die Runde und zieht sein Kamel vier Felder vorwärts.

Spieler B bietet 4 Wasserfläschchen – er ist damit Zweiter und zieht sein Kamel drei Felder vorwärts.

Spieler C bietet 4 Wasserfläschchen – er ist ebenfalls Zweiter und zieht sein Kamel drei Felder vorwärts.

Spieler D bietet 2 Wasserfläschchen – er zieht sein Kamel als Letzter ein Feld vor.



WICHTIG:

Der Meistbietende einer Runde darf sein Kamel immer um so viele Felder vorwärtsziehen, wie Mitspieler am Spiel teilnehmen. Dabei ist es gleichgültig, wie viele Wasserfläschchen er geboten hat.

Spielen drei Spieler „Karawane“, dann darf der Sieger einer Pokerrunde sein Kamel jeweils um 3 Felder vorziehen. Spielen 5 Spieler „Karawane“, dann darf der Sieger einer Pokerrunde sein Kamel um 5 Felder vorwärtsziehen.

Die Spielfigur des Meistbietenden wird zuerst vorwärtsgezogen, dann die Figur des zweitbesten Bieters usw.



Nachdem alle Kamele vorwärtsgezogen wurden, ist die erste Pokerrunde beendet. Alle soeben gebotenen Wasserfläschchen werden zur Seite gelegt, und die nächste Pokerrunde kann beginnen.

Jeder Spieler wählt sich von seinen restlichen in der Hand liegenden Wasserfläschchen wiederum eine bestimmte Anzahl aus, und versucht damit, möglichst die zweite Pokerrunde zu gewinnen.

Nachdem diese abgerechnet, und die Kamele entsprechend vorwärts gezogen wurden, gehts in die 3. Pokerrunde usw. Die erste Etappe ist beendet, wenn alle Kamele das erste Kastell erreicht haben.

Die Sonderfelder

a) Landet ein Spieler mit seinem Kamel unterwegs auf einem Feld mit zwei vollen Wasserflaschen, dann darf er von seinen bereits zur Seite gelegten Wasserfläschchen wieder zwei Stück an sich nehmen und sich damit in der laufenden Etappe verstärken.



b) Landet ein Spieler auf einem Feld mit einem Seidenballen, dann hat er Glück gehabt. Er erhält einen Seidenballen geschenkt.



Erstes Kastell erreicht

Der Spieler, der sein Kamel als erster in das erste Kastell führt (überzählige Punkte verfallen), erhält zur Belohnung 4 Seidenballen-Kärtchen und stellt sein Kamel auf das entsprechende Feld im Kastell. Wer als Zweiter ankommt, erhält 3 Seidenballen, der Dritte bekommt 2, der Vierte 1 Seidenballen. Der fünfte Spieler geht leer aus. Er hat aber in den beiden übrigen Etappen genügend Gelegenheit, so viele Seidenballen zu sammeln, daß er das Spiel noch gewinnen kann.

Alle Kamelführer, die das Kastell erreicht haben, setzen so lange aus, bis auch das letzte Kamel das Kastell erreicht hat.

WICHTIG:

Wer das Kastell noch nicht erreicht hat, darf nur noch maximal um so viele Felder vorrücken, wie noch Mitstreiter im Rennen sind.

Beispiel:

Bei zwei noch verbliebenen Spielern darf der Sieger der Pokerrunde nur noch zwei Felder vorrücken.

Seidenballen ausbezahlen

Wenn alle Kamele im ersten Kastell eingetroffen sind, werden die Seidenballen an die Kameltreiber ausbezahlt.

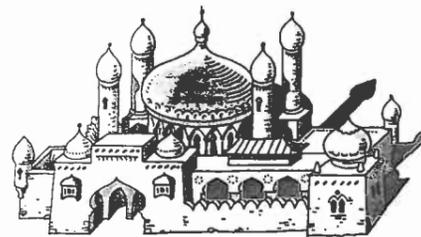
Alle Wasserfläschchen aus dem untersten Teil (Teil I) des großen Wasserbehälters, die bis ins erste Etappenziel nicht beim Pokern eingesetzt wurden verfallen, und werden zur Seite gelegt. Sie dürfen nicht für die zweite Etappe verwendet werden!

Ein Tip:

Vor dem Start zur zweiten Etappe sei für die ganz cleveren Kameltreiber noch ein Trick ver-raten: Auch wer gar keine Wasserfläschchen bietet (was sich natürlich erst beim Öffnen der Faust herausstellt), kann weit vorankommen.

Dazu ein Beispiel für ein Spiel mit fünf Spielern: *Spieler A bietet 3 Wasserfläschchen und gewinnt damit. Er zieht sein Kamel als Erster 5 Felder vorwärts, Spieler B bietet 1 Wasserfläschchen – er zieht sein Kamel als Zweiter 4 Felder vorwärts, Spieler C, D und E bieten nichts – sie ziehen ihre Kamele als Dritte je 3 Felder vorwärts.*

Sollten in einer Runde alle Spieler keine Wasserfläschchen bieten, so sind sie alle zusammen Erste. Sie dürfen ihre Spielfiguren so viele Felder vorwärtsziehen, wie Spieler mitspielen (bei 4 Spielern z.B. 4 Felder).



Wer jetzt Lust bekommen hat, das Spiel zu be-ginnen, kann die erste Etappe in Angriff neh-men, und die Regel erst anschließend weiter-lesen.

Start frei zur zweiten Etappe

Alle Spieler starten gemeinsam nach den bekannten Regeln in die nächste Etappe. Sie ist mit 25 Lauffeldern die längste Strecke. Gespielt wird dieses Mal mit den Wasservorräten aus Teil II des Wasserbehälters.

Unterwegs treffen unsere Kamelführer auf zwei weitere Sonderfelder:

a) Die beiden ausgelaufenen Wasserflaschen bedeuten nichts Gutes. Wer mit seiner Spielfigur auf einem Feld mit zwei leeren Wasserflaschen landet, verliert zwei Wasserfläschchen aus seinem Vorrat. Wer in der laufenden Runde keinen Vorrat mehr hat, muß auch nichts abgeben.



b) Wer auf einem Feld mit einem aufgeplatzten Ballen landet, hat Pech gehabt: Er muß einen Seidenballen zurückgeben, sofern er bereits einen besitzt.



Zweites Kastell erreicht

Wer das zweite Kastell als Erster erreicht, erhält 5 Seidenballen und stellt sein Kamel auf das entsprechende Feld. Der Zweitschnellste erhält 4 Ballen, der Dritte 3 Ballen, der Vierte 2 Ballen und der Fünfte 1 Ballen.

Wiederum verfallen alle nicht eingesetzten Wasserfläschchen aus der zweiten Etappe.

Haben alle Kamele das zweite Kastell erreicht, geht es zum großen Finale in die Schlußetappe.

Start frei zur letzten Etappe

Alle Spieler starten gemeinsam in die letzte Etappe. Sie ist 19 Lauffelder lang. Gespielt wird nach den bekannten Regeln mit den Vorräten aus dem obersten Teil (Teil III) des großen Wasserbehälters.

Der Kaiserpalast ist ein äußerst lohnendes Ziel, denn hier werden dem schnellsten Kamelführer 7 Seidenballen ausbezahlt. Der Zweite, der am Hof des Kaisers ankommt, erhält 5 Seidenballen, der Dritte 4, der Vierte 3 und der letzte noch 2 Seidenballen.



PROFIREGELN

Allen geübten Kamelführern empfehlen wir, den Wettlauf nach den Profiregeln auszuführen.

Ziel des Spiels

Wie in der Grundversion gewinnt der Spieler, der auf den 3 Etappen in den Kaiserpalast die meisten Seidenballen an sich bringt.

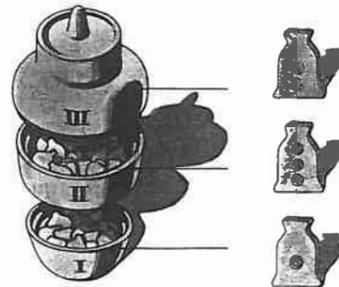
Vorbereitung

Zusätzlich zu den 60 Wasserfläschchen erhält jeder Spieler die 3 farblich dazugehörigen Futtersäckchen. Sie dienen dazu, schneller voranzukommen.

Im Gegensatz zur Grundversion ist es den Spielern freigestellt, wie sie ihre 60 Wasserfläschchen vor dem Spiel für die drei Etappen einteilen. Auf diese Weise kommt ein neues Pokerelement ins Spiel: kein Spieler weiß von seinen Mitspielern, wie viele Wasserfläschchen sie für eine Etappe zur Verfügung haben.

Die Futtersäckchen sind mit 1, 2 und 3 Punkten bedruckt. Jeder aufgedruckte Punkt entspricht dem Wert eines Wasserfläschchens.

Vor Spielbeginn wird je 1 Futtersäckchen in die drei Teile des Wasserbehälters gefüllt. Dabei ist es jedem Spieler freigestellt, in welches Teil er welches Futtersäckchen füllt. Wir empfehlen für das erste Profispiel: Futtersäckchen I in Teil 1, Säckchen III in Teil 2 und Säckchen II in Teil 3 des Behälters zu füllen.



Das Spiel beginnt

Wie in der Grundversion wird gepokert und vorangezogen. Dabei gilt auch im Profispiel: Wer die meisten Wasserfläschchen bietet, gewinnt die Pokerrunde und darf um so viele Felder vorrücken, wie Mitspieler am Spiel teilnehmen. Der zweitbeste Bieter darf ein Feld weniger weit, der dritte zwei Felder weniger weit als der Meistbietende ziehen...

Nun kommen die Futtersäckchen ins Spiel. Jeder Spieler hat in jeder Etappe einmal die Möglichkeit, ein Futtersäckchen einzusetzen. Mit diesem erhöht er sein Angebot beim Pokern um die Anzahl der aufgedruckten Punkte.



Das Futtersäckchen kann in einer Pokerrunde zusätzlich zu einem oder mehreren Wasserfläschchen verdeckt geboten werden.

TIPS UND HINWEISE

Ein Tip für ausgebuffte Kamelführer: Das Futtersäckchen kann auch ohne zusätzliche Wasserfläschen geboten werden. Das bringt Spannung ins Spiel.

WICHTIG:

Wer in einer Pokerrunde das Futtersäckchen verdeckt bietet, muß dies seinen Mitspielern mitteilen.

In diesem Fall haben alle Mitspieler ausnahmsweise die Möglichkeit, ihr Gebot noch einmal zu überprüfen und zu verändern. Sie können also, wenn sie wollen, weitere Wasserfläschen oder auch das Futtersäckchen verdeckt aufnehmen. Sie können auch Wasserfläschen wieder abgeben.

Bieten mehrere Spieler in einer Runde das Futtersäckchen, so müssen sie dies den Mitspielern mitteilen.

Nach der Pokerrunde, in der ein Spieler sein Futtersäckchen geboten hat, wird dies, genau wie die übrigen Wasserfläschen, zur Seite gelegt.

Ende des Spiels

Der Spieler, der sich auf dem Weg zum Kaiserpalast als Pokerkönig erwiesen hat und die meisten Seidenballen an sich bringen konnte, ist der Gewinner der Runde. Herzlichen Glückwunsch!

Befüllen der Wasserbehälter

Um das Geheimnis, wie viele Wasserfläschen in jedem der drei Teile des Wasserbehälters verborgen sind, nicht frühzeitig preiszugeben, empfiehlt es sich für die Profirunde, die Wasserfläschen verdeckt vor den Augen der Mitspieler einzufüllen.

Mehrere Kamele gleichzeitig im Ziel

Es kann vorkommen, daß zwei oder mehrere Kamele gleichzeitig in ein Etappenziel kommen. Dies ist dann der Fall, wenn vor der Pokerrunde zwei oder mehrere Spieler mit ihren Kamelen auf demselben Feld gestanden, und beim Pokern dieselbe Anzahl von Wasserfläschen abgegeben haben. In diesem Fall erhalten die betreffenden Spieler die ihrer Platzierung entsprechende gleiche Anzahl von Seidenballen.

Mehrere Kamele auf demselben Feld

Auf einem Feld dürfen mehrere Spielfiguren stehen.

Mehrere Spieler bieten gleichviel

Bieten mehrere Spieler in einer Pokerrunde gleich viele Wasserfläschen, dann dürfen sie ihre Spielfiguren alle um dieselbe Felderanzahl vorrücken. In diesem Fall wird die dahinterliegende Platzierung nicht vergeben.

Beispiel: 2 Spieler belegen Platz 1. Damit gibt es keinen Spieler auf Platz 2.

