Ein Spiel von Dirk Henn für 3-5 Personen

TIMBUKTU

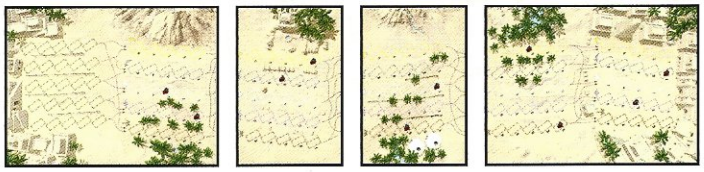
Timbuktu – sagenumwobene Stadt am Rand der Sahara. Sie ist das Ziel zahlloser Karawanen, beladen mit den wertvollsten Waren. Von Oase zu Oase ziehen die Kamele.

Doch die Sicherheit ist trügerisch, denn in jeder Oase warten Diebe, nur allzu bereit die Karawanen zu erleichtern.

Die spärlichen Hinweise auf die Ziele der Diebe sind die einzige Chance der Spieler. So versucht jeder Karawanenführer den Dieben auszuweichen, um am Ende die meisten und wertvollsten Waren nach Timbuktu durchzubringen.

Spielmaterial

- **1 vierteiliger Spielplan** – die beiden großen Teile zeigen die Felder für die Startaufstellung der Kamele und die erste Oase, sowie das Ziel „Timbuktu“ und die vorletzte Oase.
  Die beiden kleinen Spielplanteile zeigen je eine Oase.

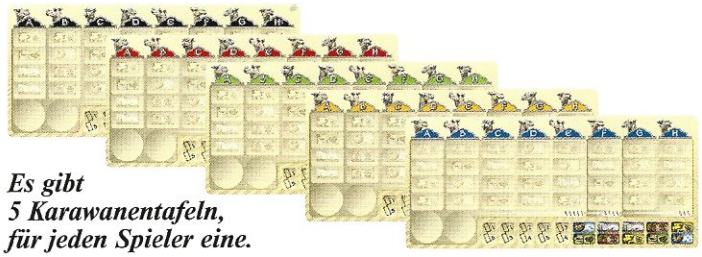


Start *Ziel: Timbuktu*

- **105 Waren** – in fünf Sorten (Gold, Kaffee, Pfeffer, Salz und Wasser) mit jeweils 21 Waren.

Gold *Kaffee* *Pfeffer* *Salz* *Wasser*

- **5 Karawanen-Tafeln** – zeigen je 8 Kamele mit jeweils 4 aufgedruckten Waren. Die Rückseite zeigt ebenfalls 8 Kamele, jedoch ohne vorgegebene Waren (siehe Spielvariante auf Seite 6).
  Am unteren Rand findet sich eine Übersicht zu den Diebeskarten sowie Platz für Runden- und Etappenstein.



Es gibt 5 Karawanentafeln, für jeden Spieler eine.

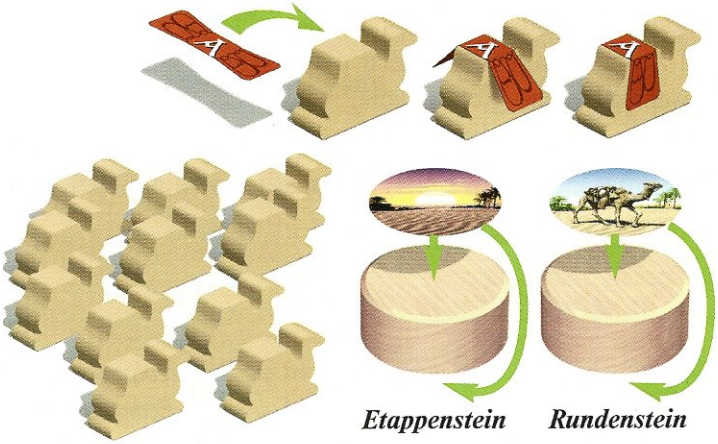
- **40 Kamelkarten** – 8 Karten pro Spieler. Sie zeigen jeweils ein bestimmtes Kamel.

- **15 Diebeskarten** – geben Informationen, wo die Diebe in der Nacht zuschlagen.

Die Diebeskarten unterteilen sich in 3 Kategorien:

Pferch *Stellplätze* *Waren*

- **1 Bogen mit Aufklebern** – jedes Kamel bekommt einen Aufkleber, der zeigt, um welches Kamel es sich handelt und zu welchem Spieler es gehört. Außerdem gibt es je 2 Aufkleber für Etappen- und Rundenstein. Vorder- und Rückseite erhalten den gleichen Aufkleber.
- **40 Kamele aus Holz** – dienen dem Warentransport nach Timbuktu.
- **1 Etappenstein** – zeigt an, wer die aktuelle Etappe als Startspieler begonnen hat.
- **1 Rundenstein** – zeigt den Startspieler der aktuellen Runde an.
- **1 Spielanleitung**



Etappenstein *Rundenstein*

Spielziel

Die Spieler versuchen die wertvollen Waren ihrer Karawanen möglichst vollzählig nach Timbuktu durchzubringen, doch in jeder Oase lauern Diebe, die ein Auge darauf geworfen haben.

Wer die Hinweise der Diebeskarten gut nutzt und den Dieben am geschicktesten ausweicht, kann am Ende insgesamt die wertvollsten Waren nach Timbuktu bringen und so das Spiel gewinnen.

Spielvorbereitung

Vorbereitung der Karawanen

Jeder Spieler erhält die **Karawanen-Tafel** in der Farbe seiner Wahl und die farblich dazugehörigen **Kamele** und **Kamelkarten**.

Nun erhält jeder Spieler **Waren**, die er auf seiner Karawanen-Tafel, gemäß den dort aufgedruckten Symbolen, den einzelnen Kamelen zuordnet.

> Spielt man zu **fünft**, werden die **5 Kamele A-E** benutzt, zu **viert**, die **6 Kamele A-F** und beim Spiel zu **dritt** werden **alle 8 Kamele A-H** verwendet.

Nicht verwendete Kamele und die entsprechenden Kamelkarten werden beiseite gelegt.

Die Karawane des blauen Spielers mit den Kamelen A - H

Achtung: Bei vier und fünf Spielern bleiben die letzten zwei bzw. drei Spalten leer, weil diese Kamele nicht mitspielen!

Die Waren werden auf die vorgedruckten Felder verteilt.

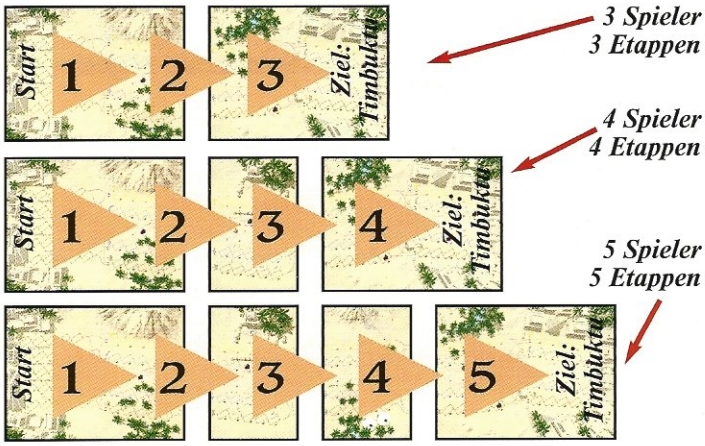
Vorbereitung des Karawanenweges

Je nach Spielerzahl werden die Spielplanteile mit den einzelnen Oasen in der Tischmitte ausgelegt, zuerst der Startplan, dann – jeweils aneinander angrenzend – die weiteren Oasen. Zuletzt wird stets der Zielplan mit Timbuktu angelegt.

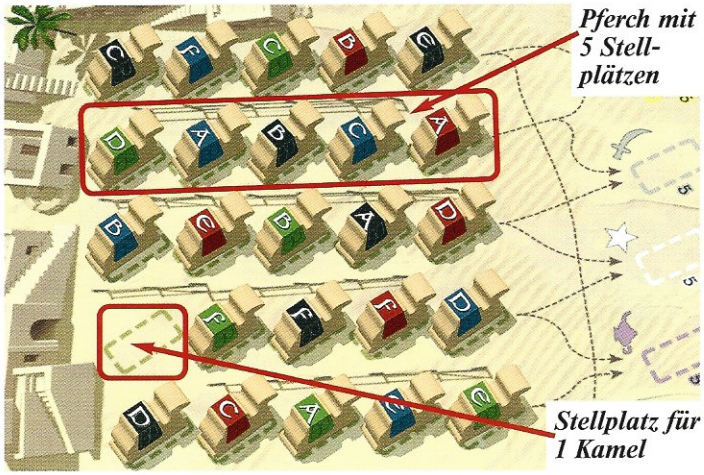
- Bei 3 Spielern kommen beide kleinen Spielplanteile aus dem Spiel,
- bei 4 Spielern kommt ein kleines Spielplanteil aus dem Spiel und
- bei 5 Spielern werden alle Spielplanteile benötigt.

Nun werden die Kamele auf die Startfelder gestellt. Reihum im Uhrzeigersinn platziert jeder Spieler eines seiner Kamele auf ein beliebiges freies Startfeld. Am Ende der Aufstellung muss in jedem Pferch mindestens ein Kamel von jedem Spieler platziert sein, andere Beschränkungen gibt es nicht.

Für jeden Spieler sollten noch Stift und Zettel bereitliegen, um während des Spiels Informationen zu notieren.



Beispiel Startaufstellung der Kamele für 3 Spieler



*Anmerkung: Beim **Start** einer Etappe ist die Reihenfolge der Kamele innerhalb eines Pferchs für das Spiel ohne Bedeutung.*

Spielablauf

Der älteste Spieler wird Startspieler und bekommt den **Etappen-** und den **Rundenstein.**

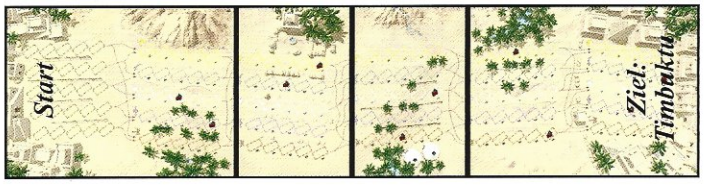
Das Spiel verläuft über mehrere Etappen, die sich in mehrere einzelne Runden unterteilen lassen. Eine Etappe führt dabei von einer Oase zur nächsten.

Sie unterteilt sich in:

- **Verteilung der Diebeskarten**
- **Bewegung der Kamele**
- **Diebstähle**

Nach der letzten Etappe sind die Karawanen in Timbuktu angekommen. Die Diebe schlagen noch ein letztes Mal zu, dann kommt es zur Wertung der übrig gebliebenen Waren.

Beispiel: 5 Etappen für 5 Spieler, alle Spielpläne werden verwendet.



Anmerkung: Wenn die Gesamtspielfläche aller Oasen für den Spieltisch zu groß ist, können die Oasen, die nicht unmittelbar benötigt werden, zunächst beiseite gelegt und erst bei Bedarf angelegt werden. Die Oasen, durch die Karawanen schon gezogen sind, können wieder vom Tisch genommen werden.

Verteilung der Diebeskarten

Der Startspieler sortiert die Diebeskarten nach ihren Rückseiten in die drei Sorten (Pferch, Stellplatz und Ware) und mischt sie jeweils. Dann bildet er daraus 5 verdeckte Kartensätze mit drei Karten, jeweils eine von jeder Sorte.

Bei 5 Spielern nimmt sich jeder einen Satz verdeckt auf die Hand.

Spielen weniger als fünf Spieler mit, bleiben Sätze übrig, die folgendermaßen verteilt werden:

Bei 4 Spielern wird der übrig gebliebene Satz Diebeskarten zwischen dem Startspieler und dem rechten Nachbarn abgelegt.

Bei 3 Spielern legt der Startspieler je einen übrig gebliebenen Satz Diebeskarten verdeckt zwischen sich und seinem rechten sowie zwischen sich und seinem linken Nachbarn ab.

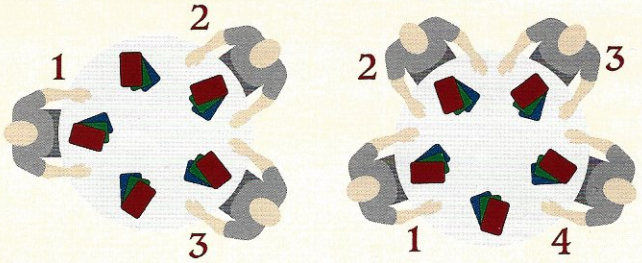
Drei Sorten Diebeskarten, geben Informationen zu den bevorstehenden Diebstählen, sie zeigen …

… den betroffenen Pferch.

… die betroffenen Stellplätze.

… die betroffenen Warensorten.

Verteilung der Diebeskarten bei 3 und 4 Spielern.



Anmerkung: Alle haben nun eine Information über den kommenden Diebstahl. Dabei verfügt jeder Spieler über eine andere Information. Weitere Informationen werden hinzu kommen, wenn im Verlauf der Etappe die Diebeskarten weitergegeben werden. ***(Wir empfehlen jedem, sich die Informationen geheim auf einem Zettel zu notieren.)***

Bewegung der Kamele

Das Spiel verläuft rundenweise im Uhrzeigersinn. In **jeder Runde** sind die Spieler der Reihe nach **einmal am** Zug. Nach jeder Runde wandert der **Rundenstein** zum nächsten Spieler, welcher damit neuer Startspieler wird.

Kamelkarte auswählen

Jeder Spieler entscheidet sich, mit welchem Kamel er in dieser Runde weiterziehen möchte und spielt die entsprechende Karte verdeckt aus.

Haben alle eine Karte ausgespielt, decken die Spieler der Reihe nach, beginnend beim Startspieler, ihre Karte auf und ziehen ihr entsprechendes Kamel in einen Pferch der nächsten Oase.

Anmerkung: Der Etappenstein wird nur zu Beginn einer neuen Etappe weitergegeben, nicht bei jeder Runde.

Beispiel: Spieler „Rot" hat sich entschlossen, in dieser Runde sein Kamel „D" weiterzuziehen.

Anmerkung: Zuerst deckt der Startspieler seine Kamelkarte auf und zieht sein entsprechendes Kamel weiter, dann deckt der nächste Spieler seine gespielte Karte auf und zieht sein Kamel usw. bis alle Spieler ihr entsprechendes Kamel gezogen haben.

Bewegung der Kamele

Ein Kamel wird stets in einen **beliebigen Pferch** der nächsten Oase gezogen. Dort muss es immer auf dem freien Stellplatz mit der **niedrigsten Nummer** platziert werden. Auf jeden Stellplatz passt nur 1 Kamel.

Folgt das Kamel einem der beiden **Richtungspfeile** von seinem alten Stellplatz aus zum entsprechenden Pferch der nächsten Oase, so ist die Bewegung **kostenlos**.

Wird das Kamel jedoch in einen der drei anderen Pferche gezogen, muss der Spieler eine **Ware** des betroffenen Kamels **abgeben**. Die Ware wird gut sichtbar neben den Spielplänen abgelegt.

Trägt das Kamel **keine** Waren mehr, wird auch keine abgegeben; das Kamel **darf trotzdem** in einen **beliebigen** Pferch gezogen werden.

Anmerkung: Dies kann sowohl freiwillig wie auch unfreiwillig passieren; unfreiwillig dann, wenn die beiden Pferche in Pfeilrichtung voll sind, wenn man an der Reihe ist.

Die Bewegung in Richtung der beiden grünen Pfeile ist kostenlos.

Man landet in diesem Beispiel auf einem der grün markierten Plätze.

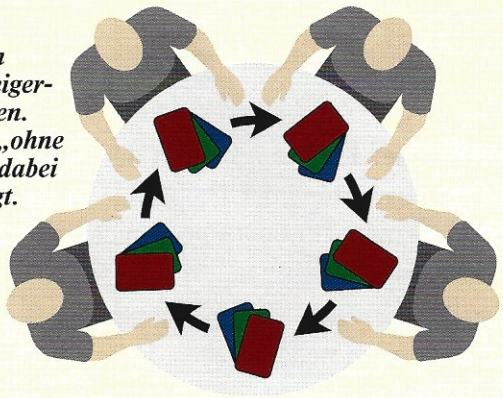
Die Bewegung in einen der drei anderen Pferche (entlang der blauen Pfeile) ist möglich, kostet aber 1 Ware vom ziehenden Kamel.

Man landet in diesem Beispiel auf einem der blau markierten Plätze.

Ein Kamel betritt ein Tauschfeld

Erreicht ein Kamel einen Stellplatz, der als Tauschfeld gekennzeichnet ist, gibt jeder seinen Satz Diebeskarten an den linken Nachbarn weiter. Die Spieler schauen sich die neuen Informationen an und notieren sie wieder.

Bei weniger als 5 Spielern müssen die Kartensätze, die zwischen den Spielern liegen mit berücksichtigt werden.



Die Diebeskarten werden im Uhrzeigersinn weitergegeben. Die Kartensätze „ohne Spieler" werden dabei mit berücksichtigt.

Ende einer Runde

Hat jeder Spieler seine Karte aufgedeckt und das entsprechende Kamel gezogen, ist die Runde vorbei und der Startspieler gibt seinen Rundenstein seinem linken Nachbarn. Der ist nun der nächste Startspieler für die folgende Runde.

Nachdem alle Runden dieser Etappe gespielt wurden, d.h. alle Kamele befinden sich auf Stellplätzen in der neuen Oase, wird nun festgestellt, wo die Diebe in dieser Oase zuschlagen.

Rundenstein

Die Diebstähle

Alle 5 Sätze Diebeskarten werden nacheinander aufgedeckt und der Reihe nach die entsprechenden Warenverluste festgestellt.

Ein Satz Karten zeigt dabei genau an, in welchem **Pferch** und auf welchen **Stellplätzen** welche **Waren** geklaut werden.

Die Kamele, die sich auf den entsprechenden Stellplätzen befinden, werden nun um die angegebenen Waren erleichtert.

So werden der Reihe nach alle Pferche bzw. Diebeskarten abgehandelt.

Hat **ein Kamel** ein oder mehrere Waren einer betroffenen Sorte dabei, werden **alle** entsprechenden Waren weggenommen.

Hat ein Kamel **keine** betroffenen Waren dabei, hat man Glück gehabt, dem Kamel wurde nichts gestohlen.

Der Satz Diebeskarten zeigt den Diebstahl konkret an:
Im „Lila-Lampen-Pferch" wird den Kamelen auf den Plätzen 1 und 3 alles Wasser und alles Gold gestohlen.

Betroffen sind in diesem Fall: ***Grünes Kamel „C" – 1x Gold***
Rotes Kamel „D" – 2x Wasser

Die **geklauten Waren** werden **offen ausgelegt.** Wir empfehlen, die Waren nach ihrer Art zu sortieren, damit jederzeit festgestellt werden kann, wie viel von jeder Warensorte bereits aus dem Spiel ist.

Anmerkung: Je mehr Waren einer Sorte aus dem Spiel sind, desto wertvoller sind die verbleibenden Waren dieser Sorte am Ende des Spiels bei der Wertung.

Beispiel: Die oben abgebildeten Waren wurden geklaut und übersichtlich neben dem Spielplan angeordnet.
Es ergeben sich daraus folgende Punktwerte für die einzelnen Waren: Gold 3 – Kaffee 2 – Pfeffer 4 – Salz 3 – Wasser 4.

Ende einer Etappe / Beginn der neuen Etappe

Nach Auswertung der Diebstähle ist die Etappe beendet. Hat man Timbuktu noch nicht erreicht, geht es nun in die nächste Etappe.

Der **Etappenstein wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben.** Er erhält **auch** den **Rundenstein,** ist nun Startspieler und beginnt die erste Runde der neuen Etappe.

Die **Diebeskarten** werden eingesammelt, nach ihren Rückseiten getrennt gemischt und wie bei Spielbeginn **neu verteilt.**

Etappenstein

Anmerkung: Dadurch wird erreicht, dass es in jeder Oase immer andere Kartenkombinationen gibt.

Spielende und Wertung

Haben alle Kamele Timbuktu erreicht und fand der letzte Diebstahl statt, kommt es nun zur Wertung.

Jede Ware, die in Timbuktu eintrifft, ist so viel Punkte wert, wie von ihrer Sorte insgesamt aus dem Spiel genommen worden sind (geklaut oder bei Kamelbewegungen).

Die Punkte **aller Waren** eines Spielers in Timbuktu werden zusammengezählt. Der Spieler mit den **meisten Punkten** war der erfolgreichste Karawanenführer und hat gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Waren. Herrscht auch hier noch Gleichstand, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg.

Beispiel: Insgesamt wurden während des Spiel 12 Waren „Kaffee" aus dem Spiel genommen.
Jede Ware „Kaffee", dass die Spieler nach Timbuktu bringen konnten, ist damit 12 Punkte wert.

Variante: Verteilung der Waren bei Spielbeginn

Jeder Spieler erhält Waren gemäß folgender Aufteilung:

- Bei 5 Spielern: 4 Waren von jeder Sorte (= 20 St.)
- Bei 4 Spielern: 5 Waren von jeder Sorte (= 25 St.)
- Bei 3 Spielern: 7 Waren von jeder Sorten (= 35 St.)

Jeder Spieler ordnet seine Waren seinen Kamelen zu. Er platziert die Waren auf seiner Karawanen-Tafel. *(Bei dieser Variante wird die Seite der Tafel ohne vorgedruckte Waren benutzt.)*

Jedes Kamel kann 4 Waren tragen. **Jedem Kamel müssen drei oder vier verschiedene Warensorten** zugeordnet werden.

Achtung: Je nach Spielerzahl spielen nicht alle Kamele mit. Auf der Karawanen-Tafel bleiben die Felder unter diesen Kamelen leer.

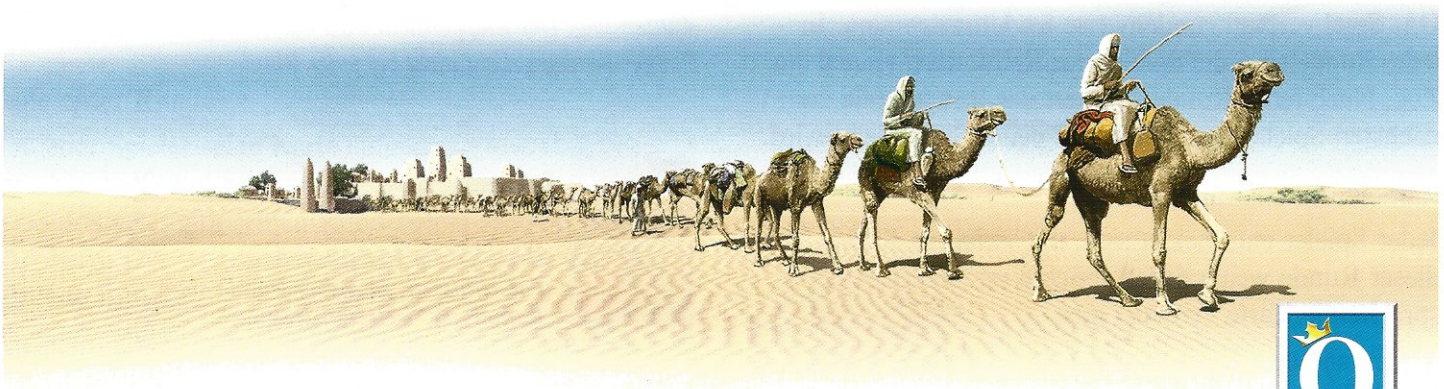
Bei 4 Spielern hat jeder noch eine Ware übrig, die nicht mehr auf die Kamele passt, sie kommt aus dem Spiel.

Bei 3 Spielern hat jeder noch 3 Waren übrig, die nicht mehr auf die Kamele passen, sie werden aus dem Spiel genommen.

Der restliche Spielablauf ändert sich nicht.

Karawanen-Tafel von Spieler „Blau" mit der Rückseite ohne vorgedruckte Warenverteilung.

Anmerkung: D.h. ein Kamel darf am Start ***nicht nur*** *Waren einer oder zweier Sorten tragen.*



© Copyright 2005 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany