

KASHGAR

Händler der Seidenstraße

Ein Spiel von Gerhard Hecht
für 2-4 Spieler ab 12 Jahren

Spielidee und Spielziel

Als Gewürzhändler bereisen die Spieler mit ihren Karawanen die Seidenstraße und pflegen Handelsbeziehungen bis nach Kashgar im Westen Chinas. Dabei setzen sie die Mitglieder ihrer Karawanen geschickt ein, um weitere Personen anzuwerben, den Bestand von Gewürzen, Gold und Mulis zu erhöhen und so wertvolle Aufträge erfüllen zu können.

Für erfüllte Aufträge, aber auch für manche Personen in den eigenen Karawanen, gibt es Siegpunkte. Sobald ein Spieler 25 Siegpunkte erreicht, wird die laufende Runde zu Ende gespielt. Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, ist der erfolgreichste Händler der Seidenstraße.

Spielmaterial

165 Karten (davon 125 Personenkarten in 5 Arten und 40 Auftragskarten)

13 Karten „Patriarch“
(Rückseite „Matriarchin“)



12 Startkarten
(Rückseite)



76 Standardkarten
(Rückseite)



12 Sonderkarten
(Rückseite)



12 Zusatzkarten
(Rückseite)



40 Auftragskarten
(Rückseite)



4 Spielertableaus

4 Mulimarker



4 Goldmarker



20 Gewürzmarker
(je 4 in 5 Farben)

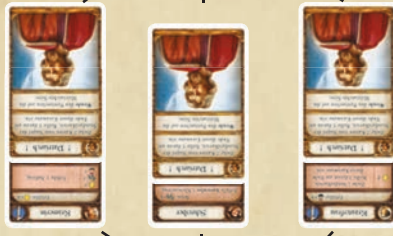


Spielvorbereitung

- Die **12 Startkarten** werden gemischt und verdeckt bereitgelegt.
- Die **76 Standardkarten** werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.
- Die **12 Sonderkarten** werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.
- Die **40 Auftragskarten** werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt. 4 Aufträge werden gezogen und offen in der Tischmitte ausgelegt.
- Die **12 Zusatzkarten** für die Variante „Hauen und Stechen“ werden im ersten Spiel nicht verwendet. Sie haben die gleiche Rückseite wie die Standardkarten und unterscheiden sich vorne durch den beige-farbigen Hintergrund. Diese Karten können in späteren Spielen (ganz oder teilweise) in den Stapel der Standardkarten gemischt werden, um den Spielverlauf interaktiver aber auch konfliktreicher zu gestalten.
- Eine der Karten „**Patriarch**“ wird bereitgelegt.



3 Karten „Patriarch“



3 Startkarten



Nachziehstapel Auftragskarten



Auftragskarten



Ablagestapel Standardkarten



Nachziehstapel Standardkarten



Nachziehstapel Sonderkarten

Spielertableau



3 Karawane

Jeder Spieler erhält:

- 1 Spielertableau
 - 1 Mulimarker, 1 Goldmarker und 5 Gewürzmarker in den 5 Gewürzfarben, die alle auf den Wert 3 der entsprechenden Spalten auf dem Spielertableau platziert werden.
 - 3 Patriarchen-Karten, die mit der Seite „Patriarch“ offen nebeneinander ausgelegt werden.
 - 3 zufällig gezogene Startkarten, wovon hinter jedem Patriarchen eine offen eingereiht wird. Jede der drei Kartenreihen steht für eine Karawane, welche der Spieler steuert.
- Übriges Spielmaterial (bei 2 und 3 Spielern) kommt zurück in die Schachtel.

Die Symbole



Aufbau der Personenkarten



Spielablauf

Generell gilt: Die Kartentexte haben immer Vorrang vor den hier beschriebenen Grundregeln.

Startspieler ist, wer die Startkarte mit der niedrigsten Rangzahl (unten rechts) in einer seiner Karawane ausliegen hat.



Der Spieler, der am Zug ist, wählt die **vorderste** Karte einer seiner Karawanen. Anschließend **muss** er – je nach Karte – **eine** von drei Möglichkeiten wählen:

A) Karawanen-Aktion

oder

B) Abschied-Aktion

oder

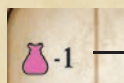
C) Passen

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

A) Karawanen-Aktion

Möchte der Spieler eine *Karawanen-Aktion* der gewählten Karte ausführen, reiht er diese Karte am Ende derselben Karawane ein, d. h. er schiebt sie ganz nach hinten.

Um die *Karawanen-Aktion* der Karte auszuführen, muss er ggf. die im hellen Kostenfeld angegebenen **Kosten bezahlen**, indem er auf seinem Spielertableau die Marker entsprechend anpasst. Einige *Karawanen-Aktionen* haben keine Kosten und können direkt ausgeführt werden.



Kosten = Nelken - 1

Nun führt der Spieler die gewählte *Karawanen-Aktion*, wie auf der Karte beschrieben, aus.

Durch eine *Karawanen-Aktion* erhaltene Karten werden immer **hinter** der gerade genutzten Karte, also ganz am Ende der Karawane, eingereiht.

Bei Karten mit **mehr als einer** *Karawanen-Aktion*, kann nur **eine** davon ausgeführt werden. Es ist **nicht** möglich mehrfach zu bezahlen, um eine *Karawanen-Aktion* mehrfach auszuführen.

B) Abschied-Aktion

Möchte der Spieler eine *Abschied-Aktion* der gewählten Karte ausführen, so kommt diese Karte anschliessend **aus dem Spiel** (sie wird zurück in die Schachtel gelegt).

Um die *Abschied-Aktion* der Karte auszuführen, muss er ggf. die im roten Kostenfeld angegebenen **Kosten bezahlen**, indem er auf seinem Spielertableau die Marker entsprechend anpasst. Die meisten *Abschied-Aktionen* haben keine Kosten und können direkt ausgeführt werden.

Nun führt der Spieler die gewählte *Abschied-Aktion*, wie auf der Karte beschrieben, aus.

Karten, die man durch eine *Abschied-Aktion* erhält, werden ganz am **Ende** der Karawane eingereiht.

Bei Karten mit **mehr als einer** *Abschied-Aktion*, kann nur **eine** davon ausgeführt werden. Es ist **nicht** möglich mehrfach zu bezahlen, um eine *Abschied-Aktion* mehrfach auszuführen.

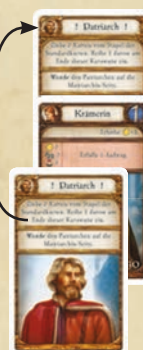
C) Passen

Kann oder möchte der Spieler die Kosten einer *Karawanen-Aktion* nicht bezahlen oder eine *Abschied-Aktion* nicht durchführen, dann wird keine Aktion ausgeführt. Die Karte wird aber dennoch am Ende derselben Karawane eingereiht. Mehr macht der Spieler in seinem Zug nicht.

Ausnahme: Bei Karten mit „!“ im Kartennamen kann **nicht** gepasst werden, d. h. wird der „Patriarch“ bzw. die „Matriarchin“ (oder die Zusatzkarte „Torwache“) gewählt, so muss eine *Karawanen-Aktion* oder *Abschied-Aktion* durchgeführt werden.

Beispiel für einen Spielzug

Zu Beginn des Spiels liegen in allen Karawanen die Patriarchen vorne. Der Spieler am Zug wählt die Patriarchen-Karte in Karawane 1 und reiht diese am Ende derselben Karawane ein.



Karawane 1



Karawane 2



Karawane 3

Da er im nächsten Zug die Krämerin nutzen möchte, um einen Auftrag zu erfüllen, hat er sich für diesen Patriarchen entschieden. Er hätte auch den Patriarchen von Karawane 2 oder Karawane 3 nutzen können, möchte aber weder Knecht noch Prophet in einem der nächsten Züge nutzen.

Er entscheidet sich für die erste *Karawanen-Aktion* des Patriarchen, da er Karawane 1 erweitern möchte. Beide *Karawanen-Aktionen* des Patriarchen sind kostenlos, daher muss der Spieler nichts bezahlen. Wie auf der Karte beschrieben, zieht der Spieler 2 Karten vom Stapel der Standardkarten: eine Pflanzlerin und einen Bäcker. Er entscheidet sich für die Pflanzlerin und legt den Bäcker auf den Ablagestapel der Standardkarten. Die Pflanzlerin reiht er nun hinter den Patriarchen am Ende von Karawane 1 ein.



Der Spieler hätte auch die zweite *Karawanen-Aktion* des Patriarchen nutzen können. Dann hätte er die Patriarchen-Karte gewendet und sie mit der Matriarchin-Seite nach oben am Ende von Karawane 1 eingereiht. So hätte er aber keine neue Karte für Karawane 1 erhalten.

Aufträge erfüllen

Aufträge können nur durch das Ausführen einer Karawanen-Aktion oder Abschied-Aktion erfüllt werden. Meist müssen dabei die Kosten, wie auf der Auftragskarte angegeben, bezahlt werden. Es gibt jedoch auch *Karawanen-Aktionen* und *Abschied-Aktionen*, die ausdrücklich das **kostenlose** Erfüllen eines Auftrags erlauben.

Aufbau der Auftragskarten



Müssen Kosten bezahlt werden, geschieht dies durch das Anpassen der entsprechenden Marker auf dem Spielertableau. Für Mulis gilt: Der Spieler muss **mindestens** so viele Mulis besitzen, wie links auf der Auftragskarte als Bedingung abgebildet sind. Bei einigen Aufträgen muss er außer Gewürze auch Mulis oder Gold abgeben. Dazu versetzt er die Marker auf seinem Spielertableau entsprechend nach unten.

Der Spieler nimmt sich den erfüllten Auftrag und legt ihn offen vor sich ab, so dass für alle Spieler die Siegpunkte des Auftrags zu sehen sind. Weitere erfüllte Aufträge werden etwas seitlich versetzt gelegt, damit alle Siegpunkte sichtbar bleiben.

Die Auslage der Aufträge wird anschliessend vom Stapel der Auftragskarten ergänzt, so dass wieder 4 Aufträge offen ausliegen.

Beispiel für die Erfüllung eines Auftrags

Der Spieler am Zug wählt die **Abschied-Aktion** der Krämerin. Anschließend kommt die Karte **aus dem Spiel**.

Mit der *Abschied-Aktion* der Krämerin darf er einen **offen ausliegenden Auftrag** erfüllen und entscheidet sich für den **Großauftrag** für 4 Siegpunkte.

Der Spieler muss nun die **Bedingung des Auftrags** erfüllen und die **Kosten bezahlen**. Die **Bedingung für mindestens 3 Mulis** ist erfüllt. Da der Spieler als **Kosten eins** davon abgeben muss, **verschiebt er den Mulimarker auf seinem Spielertableau um 1 Feld nach unten**. Zudem verschiebt er den **Marker für Zimt um 6 Felder nach unten**.



Der Spieler nimmt sich den so erfüllten Auftrag und legt ihn **offen vor sich ab**.

Spielende

Das Spielende wird eingeleitet, sobald ein Spieler **25 Siegpunkte** oder mehr erreicht hat.

Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt. Der Spieler, der dann die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt von den daran beteiligten Spielern derjenige, der diese Siegpunkte als Letzter erreicht hat.

Allgemeine Regelhinweise

„Erhöhe“: Wenn auf einer Karte „Erhöhe“ steht, heißt das, dass Gewürze, das Gold oder die Mulis um den angegebenen Wert erhöht werden. Mulis können maximal auf den Wert 6 steigen, Gewürze und Gold maximal auf den Wert 9. Eventuell verfällt also ein Teil der Erhöhung. Sind Gewürze, Gold oder Mulis **durch „/“ getrennt**, muss der Spieler entscheiden, was er davon erhöhen will. Gibt es keine Trennung, wird alles erhöht, was abgebildet ist.

„Setze“: Wenn auf einer Karte „Setze“ steht, heißt das, dass das angegebene Gewürz, das Gold oder die Mulis exakt auf den angegebenen Wert gesetzt werden müssen, egal welchen Wert sie vorher hatten! So kann dies manchmal bedeuten, dass

der Wert erhöht werden darf, ein anderes Mal, dass der Wert gesenkt werden muss. Er kann aber auch mal unverändert bleiben.

„**Entferne**“: Wenn auf einer Karte „Entferne“ steht, heißt das, dass die betroffene Karte in die Schachtel zurückgelegt und im aktuellen Spiel nicht mehr verwendet wird!

„**Wenden**“: Wenn auf einer Karte steht, dass diese Karte „gewendet“ werden soll, dann wird die Karte einfach auf ihre Rückseite gedreht. Beim „Patriarch“ und der „Matriarchin“ wird die gewendete Karte anschließend am Ende ihrer Karawane eingereiht.

„**Erfülle 1 Auftrag**“: Wenn auf einer Karte „Erfülle 1 Auftrag“ und nichts anderes angegeben ist, dann kann das ein Kleinauftrag, Großauftrag oder Spezialauftrag sein.

„**Karten ziehen**“: Karten, die man ziehen darf, zieht man vom entsprechenden Nachziehstapel:

- Aufträge vom Stapel der Auftragskarten
- Sonderkarten vom Stapel der Sonderkarten
- Standardkarten (und Zusatzkarten) vom Stapel der Standardkarten. *Da im Spiel mit der Variante auch die Zusatzkarten im Stapel der Standardkarten enthalten sind, sind mit „Karten vom Stapel der Standardkarten“ auch die Zusatzkarten gemeint.*

„**Nicht gewählte Karten**“: Nachdem man eine Standardkarte (oder Zusatzkarte) gezogen und an die angegebene Position in der Karawane eingereiht hat, legt man alle nicht gewählten Karten auf den Ablagestapel.

Nicht gewählte Auftragskarten und Sonderkarten kommen jeweils **unter** die zugehörigen Nachziehstapel.

„**Ablagestapel**“: Der Ablagestapel darf jederzeit von allen Spielern durchgesehen werden.

„**Siegpunkte**“: Die Siegpunkte jedes Spielers müssen jederzeit für alle Mitspieler sichtbar sein und auf Nachfrage genannt werden.

Wichtig: Die speziellen Regeln auf den Karten haben immer Vorrang vor den allgemeinen Regeln in der Spielanleitung.

Beispiel: Normalerweise muss man als Kosten die auf dem Auftrag angegebenen Gewürze, Gold und Mulis abgeben, um den Auftrag zu erfüllen. Einige Karten (z. B. der Schreiber) erlauben es aber, einen Auftrag **kostenlos** zu erfüllen.

Variante „Hauen und Stechen“

Wer mehr gegen seine Mitspieler agieren will, kann nach den ersten Partien zu Beginn alle oder nur einige der 12 Zusatzkarten in den Stapel der Standardkarten einmischen.

Diese Personen gibt es je 2x:



Der Autor: Gerhard Hecht, geboren 1966 in München, lebt mit seiner Frau und seinen beiden Kindern in der Nähe von Augsburg. Er spielt leidenschaftlich gern Tischtennis, geht häufig ins Kino und liest Fantasy-Romane. Schon in jungen Jahren begann er, Spielregeln abzuändern und später eigene Ideen umzusetzen.

Mit Kasghar erscheint nun sein erstes Spiel, welches er bereits vor fast 10 Jahren entwickelte. Sein Dank gilt vor allem seinen Freunden, die sich durch unzählige Prototypen quälen mussten und es ermöglichten, dass ein Spiel überhaupt spielbar wird.

Illustrationen: Franz Vohwinkel

Grafik: Franz und Imelda Vohwinkel

Redaktion: KOSMOS-Redaktion

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

© 2013 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstraße 5-7

D-70184 Stuttgart

Tel.: +49 711 2191-0

info@kosmos.de

kosmos.de



Karten-Index

Nachstehend werden alle Personenkarten alphabetisch aufgelistet. Die Zahl in Klammern hinter jedem Kartennamen gibt an, wie oft diese Karte im Spiel vorhanden ist. Viele Karten sind selbsterklärend. Zu einigen Karten gibt es nähere Erklärungen und Beispiele, die bei Bedarf nachgeschlagen werden können.



Adelige (4x): Bei der *Karawanen-Aktion* wird die zweite Karte unter den Stapel der Sonderkarten gelegt. Die *Abschied-Aktion* kann nützlich sein, weil sich die Karawane dann nicht mehr durch weitere

Karten vergrößert. Im späteren Spielverlauf können „kleine“ Karawanen besser sein als „große“ (mit vielen Karten)!



Aristokratin (1x): Jeder Spieler startet mit drei Karawanen. Durch die *Karawanen-Aktion* der Aristokratin eröffnet ein Spieler eine zusätzliche Karawane, indem er den Patriarchen, der zu Beginn gesondert bereitgelegt wurde, neben seine Karawanen auslegt. (Im Spiel sind 13 Patriarchen enthalten, so dass – egal bei welcher Spielerzahl – immer 1 Patriarch zu Beginn bereitgelegt werden kann.) In Spielen mit weniger als vier Spielern kann es sein, dass die Aristokratin nicht verteilt wird. Dann kann kein Spieler während des Spiels eine weitere Karawane eröffnen und der bereitgelegte Patriarch kann einfach in die Schachtel zurückgelegt werden.



Bäcker (2x): *Beispiel: Der Spieler möchte Zimt erhöhen. Einer seiner Mitspieler hat Zimt auf Wert 4, ein anderer Mitspieler hat Zimt auf Wert 6. Der Spieler entscheidet sich natürlich, Zimt bei sich auf den Wert 6 zu erhöhen („auf denselben Wert, auf dem dieses Gewürz bei einem Mitspieler steht“).* Der Spieler hätte auch Pfeffer als beliebiges Gewürz wählen dürfen.



Bauer (4x): Auch wenn der Bauer 2 Spezialaufträge „Getreidefeld“ zieht, darf er nur 1 behalten. Sind diese unterschiedlich wertvoll, darf der Spieler einen auswählen. Alle anderen gezogenen Aufträge werden unter den Stapel der Auftragskarten gelegt. *Beispiel für die Bauernwertung: Der Spieler hat 3 Getreidefelder (Werte beliebig) erfüllt. Dann ist jeder seiner Bauern 3 Siegpunkte wert. Mit jedem weiteren erfüllten Getreidefeld steigt dieser Wert.*



Bettler (2x): *Beispiel: Alle Mitspieler müssen ihr Gold um -2 senken. Einer der Mitspieler reduziert von 5 auf 3, ein anderer von 1 auf 0. Da mindestens ein Mitspieler jetzt 0 Gold hat, darf der Spieler, der den Bettler aktiviert hat, sein Gold auf 6 setzen. Dies wäre auch der Fall gewesen, wenn ein Mitspieler schon vor der Aktivierung des Bettlers 0 Gold gehabt hätte.*



Böttcher (4x): *Beispiel: Der Spieler entscheidet sich, Gold auf den Wert 4 zu setzen und erhöht Mulis um +1.*



Bootsmann (2x): *Beispiel für die zweite Karawanen-Aktion: Der Spieler senkt Pfeffer um -4 und setzt ein Ingwer auf 9. Pfeffer kann jedoch nicht um 4 gesenkt und danach auf 9 gesetzt werden.*



Dorfschönheit (1x): Die *Abschied-Aktion* führt dazu, dass bei allen Mitspielern die Patriarchen ganz vorne in ihren Karawanen liegen – was sehr störend sein kann. **Wichtig:** Matriarchinnen sind hier nicht betroffen – ihre Positionen bleiben unverändert!



Fahrender Händler (2x): Der Spieler muss sich für jedes Gold, das er bezahlt, einzeln für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden. *Beispiel: Der Spieler senkt sein Gold um -4. Dafür erhöht er Pfeffer um +4, Zimt um +2 und Mulis um +1.*



Geldeintreiber (2x): *Beispiel für die Karawanen-Aktion: Der Spieler hat 3 erfüllte Aufträge vor sich liegen. Er erhöht Gold und Pfeffer um jeweils +3. Beispiel für Abschied-Aktion: Der Spieler hat 4 erfüllte Aufträge vor sich liegen. Er zieht 4 Karten vom Stapel der Sonderkarten und reiht 1 davon am Ende dieser Karawane ein. Die drei übrigen Karten legt er unter den Stapel der Sonderkarten.*



Gesandter (2x): Anschließend wird der Stapel der Sonderkarten wieder gemischt und als verdeckter Stapel zurückgelegt.



Gewürzhändler (9x)



Gildenherr (2x): Nicht erfüllte Aufträge werden unter den Stapel der Auftragskarten gelegt.



Gönnerin (4x): Der Spieler muss sich entscheiden, ob er seine Mulis oder ein beliebiges Gewürz erhöht. *Beispiel: Die Karawane, in der sich die Gönnerin befindet, besteht aus 4 Karten (inkl. der Gönnerin). Der Spieler erhöht sein Ingwer um +4. Er hätte nicht Ingwer um +3 und Zimt um +1 erhöhen können.*



Graue Eminenz (2x): Bei der *Karawanen-Aktion* werden die übrigen Karten wieder offen auf den Ablagestapel zurückgelegt.



Händlertochter (2x): *Beispiel: Der Spieler hat momentan 2 Patriarchen in seinen Karawanen. Sein dritter Patriarch liegt gerade auf der Matriarchin-Seite und zählt somit nicht als Patriarch. Er erhöht Gold um +2 und Ingwer um +2. Er hätte nicht Ingwer um +1 und Zimt um +1 erhöhen können.*



Hirte (2x): Die Reihenfolge, in der die vordersten Karten verschoben werden, ist jedem Spieler selbst überlassen. Es ist möglich, dass in einer Karawane 2 Karten eingereiht werden. Wichtig ist nur, dass jeweils die vorderste Karte **jeder** Karawane ans Ende einer **anderen** Karawane verschoben wird.



Hochstapler (3x): Die *Abschied-Aktion* bedeutet, dass der Spieler eine beliebige Karte aus der Karawane des Hochstaplers entfernen darf, auch den Patriarchen. Dies kann nützlich sein, um die Karawane zu verkleinern. Im späteren Spielverlauf können „kleine“ Karawanen besser sein als „große“ (mit vielen Karten)!



Höker (4x): Nur **fehlende** Gewürze können durch Gold ersetzt werden. Man darf also nicht freiwillig Gold statt Gewürze abgeben!
Beispiel: Der Spieler muss 4 Pfeffer und 6 Zimt abgeben, um einen Auftrag zu erfüllen. Er hat aber nur 3 Pfeffer und 4 Zimt. Er senkt Pfeffer und Zimt auf 0 und reduziert Gold um -3, um die fehlenden 3 Gewürze zu ersetzen.



Hufschmied (2x): Nicht erfüllte Aufträge werden unter den Stapel der Auftragskarten gelegt.
Beispiel: Der Spieler zieht 3 Aufträge vom verdeckten Stapel. Es sind 1 Großauftrag, 1 Kleinauftrag und 1 Spezialauftrag. Den Kleinauftrag und den Spezialauftrag darf er kostenlos erfüllen. Einen Sofort-Ertrag (6 Pfeffer oder 6 Gold) für den Spezialauftrag würde der Spieler jedoch nicht bekommen. Hätte er als Spezialauftrag ein Getreidefeld gezogen, würde es aber wie üblich den Wert seiner Bauern um 1 erhöhen. Den Großauftrag muss er unter den Stapel legen.



Karawanenführer (2x): *Karawanen-Aktion*: Ein Mitspieler muss seine Mulis auch dann um -3 senken, wenn er schon vor der Erhöhung 5 oder mehr Mulis hatte. Den Spieler, der den Karawanenführer aktiviert hat, betrifft dies nicht.



Knecht (1x): Der Spieler setzt Gold auf 5 und drei beliebige Gewürze jeweils auf 2.



Korbmacher (4x)



Krämerin (1x)



Kräuterfrau (1x): *Abschied-Aktion*: Die zweite Karte wird unter den Stapel der Sonderkarten gelegt.



Kurtisane (2x): *Erste Karawanen-Aktion*: Alle Mitspieler müssen ihre Patriarchen auf die Matriarchin-Seite wenden und ihre Matriarchinnen auf die Patriarch-Seite. Die Karten werden **nicht** am Ende ihrer Karawanen eingereiht, sondern bleiben auf ihren Positionen.



Marktfrau (6x)



Matriarchin (Rückseite „Patriarch“) (13x) Sobald die Matriarchin wieder ganz vorne in der Karawane angelangt ist, wird ihre *Karawanen-Aktion* genutzt. Diese besteht darin, dass sich der Spieler aus dem Ablagestapel genau 1 Standardkarte (bzw. im Spiel mit der Variante evtl. 1 Zusatzkarte) aussuchen kann und diese dann am Ende der Karawane einreicht. Die Matriarchin wird zuvor wieder auf die Patriarch-Seite gewendet und hinten eingereiht! Die Matriarchin-Aktion **muss** durchgeführt werden! Es kann **nicht** wie bei anderen Karten gepasst und die Karte einfach am Ende der Karawane eingereiht werden.



Mulihändlerin (3x)



Mundschenk (2x): *Karawanen-Aktion*: Der Spieler darf 1 beliebige Karte aus einer seiner Karawanen entfernen, auch einen Patriarchen. Dies kann nützlich sein, um die Karawane zu verkleinern. Im späteren Spielverlauf können „kleine“ Karawanen besser sein als „große“ (mit vielen Karten)! Bei der *Abschied-Aktion* darf der Spieler sogar bis zu 2 beliebige Karten aus seinen Karawanen entfernen – die beiden entfernten Karten können aus derselben oder aus verschiedenen Karawanen stammen.



Nachtwächter (2x)



Patriarch (Rückseite „Matriarchin“) (13x): Die *erste Karawanen-Aktion* wird ausführlich in dem Beispiel auf Seite 3 erklärt. Die *zweite Karawanen-Aktion* besteht darin, dass die Patriarch-Karte einfach nur auf die Rückseite (Matriarchin) gewendet und dann am Ende der Karawane eingereiht wird. Eine der beiden Karawanen-Aktionen **muss** durchgeführt werden! Es kann **nicht** wie bei anderen Karten gepasst und die Karte einfach am Ende der Karawane eingereiht werden.



Pflanzerin (4x)



Prophet (1x): Die übrigen Karten werden offen auf den Ablagestapel zurückgelegt.



Quacksalber (5x)



Recke (2x)



Schankmaid (1x): Die drei übrigen Karten werden offen auf den Ablagestapel gelegt. Die Mitspieler dürfen sie sich anschauen.



Schmied (2x)



Schneider (2x): Die vier übrigen Karten werden offen auf den Ablagestapel gelegt. Die Mitspieler dürfen sie sich anschauen. **Wichtig:** Die ausgewählte Karte wird ganz **vorne** in dieser Karawane eingereiht. Sie kann also bereits im nächsten Spielzug genutzt werden.



Schreiber (1x)



Stadtwache (1x)



Taschenspielerin (2x)



Torwache (2x): Es **muss** entweder die *Karawanen-Aktion* oder die *Abschied-Aktion* durchgeführt werden! Es kann **nicht** wie bei anderen Karten gepasst und die Karte einfach am Ende der Karawane eingereiht werden.



Wagner (1x)



Waldbäuerin (1x)



Zigeuner (1x): Die *Karawanen-Aktion* kann nützlich sein, um die Aktivierung des Patriarchen zu vermeiden, so dass die Karawane nicht durch eine weitere

Karte vergrößert wird. Im späteren Spielverlauf können „kleine“ Karawanen besser sein als „große“ (mit vielen Karten)!



Zimtfürst (4x)



Züchter (2x)

Die Auftragskarten (40x)

Kleinaufträge (8x Wert 2, 8x Wert 3)



Großaufträge (4 x Wert 4, 6 x Wert 5, 2 x Wert 6)



Spezialauftrag „Getreidefeld“ (6x Wert 1; 2x Wert 2): Jedes Getreidefeld erhöht den Wert jedes eigenen Bauern um 1.



Spezialauftrag mit „Sofort-Ertrag Pfeffer“ (2x): Der Spieler darf nach dem Erfüllen sofort mit Pfeffer um 6 erhöhen!



Spezialauftrag mit „Sofort-Ertrag Gold“ (2x): Der Spieler darf nach dem Erfüllen sofort mit Gold um 6 erhöhen!

