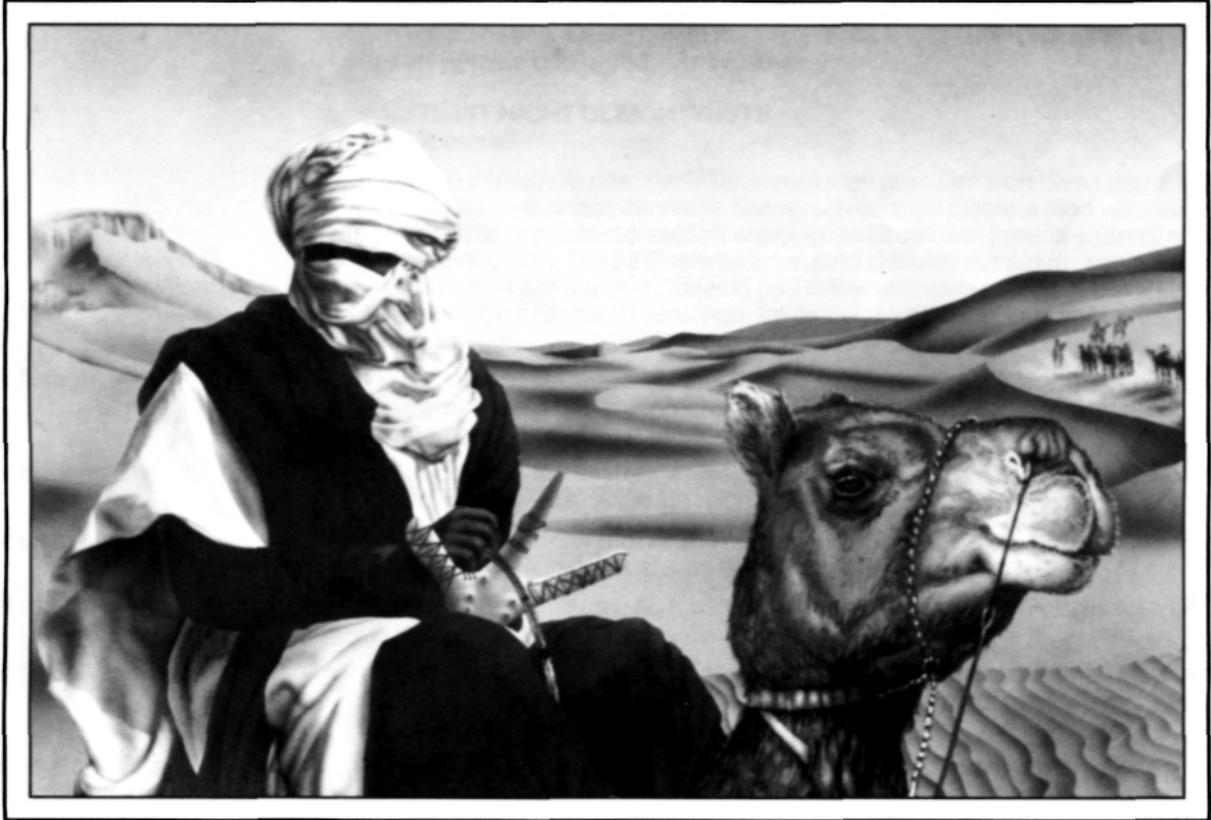


# TARQUI



طارقي

Spielregeln



3462

## TARGUI

Ein strategisches Wüstenspiel für 2 - 4 Spieler ab 12 Jahren

### Das Spiel für vier Personen

#### 1. NOMADEN IN DER WÜSTE

(Spielgeschichte und Spielidee)

Targui ist ein Nomade in der Sahara. Wenn Sie dieses Spiel spielen, sind Sie ein Targui, ein Nomade, der einen ganzen Wüstenstamm befehligt. Obwohl die Sahara kaum Zivilisation erlaubt, gibt es doch mehrere Tuareg (Mehrzahl von Targui)-Stämme. In diesem Spiel sind es insgesamt vier:

blau: Kel Ress  
rot: Kel Ilbakan  
grün: Kel Ahaggar  
gelb: Kel Ajjer

Die Kel Ress mit dem blauen Wappen, die Kel Ilbakan besitzen ein rotes Stammeszeichen, die Kel Ahaggar erkennt man an der grünen Farbe und die Kel Ajjer tragen gelb!

Wie in der Wirklichkeit des 19. Jahrhunderts bekämpfen sich auch in diesem Spiel die einzelnen Nomadenvölker untereinander, um schließlich die anderen Stämme besiegt zu haben. Dabei helfen neben Geschick und Glück vor allem eine reichliche Anzahl Kamele und gründliche Wüstenkenntnis:

#### 2. WÜSTE IST NICHT GLEICH WÜSTE

(Spielmaterial)

Für einen intimen Kenner der Wüstenregionen gestaltet sich diese geographische Gegend durchaus facettenreich. Die verschiedenen Gebiete sind vom wirtschaftlichen Ertrag her unterschiedlich ergiebig und auch von jeweils anderer strategischer Bedeutung. Die 53 Gebietskarten sind deshalb mit einem strategischen Wert (weiße Zahl in schwarzem Dreieck) und mit einem wirtschaftlichen Wert (schwarze Zahl in weißem Quadrat) versehen. Im einzelnen sind im Spiel vorhanden (vgl. dazu auch die Abbildungen auf Seite 8 der Spielregel):

Strategischer Wert:   
wirtschaftlicher Wert: 

Siedlungen (4,4)

4 Siedlungskarten (strategischer Wert 4, wirtschaftlicher Wert 4). Sie tragen ein Tuaregwappen in der entsprechenden Stammesfarbe. Von den Siedlungen unternehmen die Stämme ihre Streifzüge.

Sanddünen (Erg) (0,1)

12 Sanddünen-Karten (Erg) (strat. W 0, wirt. W. 1). Das typische Wüstenbild: Sanddünen, soweit das Auge reicht.

Oasen (Guelta) (3,3)

6 Oasen-Karten (Guelta) (strat. W 3, wirt. W 3). Sie sind die grünen Inseln der Wüste mit üppigem Pflanzenwuchs an einem Wasserlauf.

Gebirge (1,0)

6 Gebirge-Karten (strat. W 1, wirt. W 0). Kahle, ungastliche Felsmassen beherbergen ein mörderisches Klima.

Große Saline (5, 5)

1 Große Saline-Karte (strat. W. 5, wirt. W. 5). In runden Salzpflanzen verdampft das Wasser und läßt Salz gewinnen, ein für die Wüstenbewohner äußerst knappes und wertvolles Lebensmittel!

Hügel (Reg) (0,2)

12 Hügel-Karten (Reg) (strat. W. 0, wirt. W 2). Eine blaugraue Hügelkette ist mit kleinen gelblichen Kieselsteinen umgeben.

Sandfläche (Feche Feche) (2,0)

8 Sandflächen-Karten (Feche Feche) (strat. W 2, wirt. W 0). Eine trügerische Sandfläche verführt den Unkundigen ins Unglück. Auf der dünnen Sandkruste drohen Mensch und Tier einzubrechen und im Sand zu versinken.

Salzmeer (Chott) (0, 0)

4 Salzmeer-Karten (Chott) (strat. W 0, wirt. W. 0). Hier kann niemand, nicht einmal ein Kamel überleben. Diese Karten dürfen während des gesamten Spiels nicht betreten werden.

Neben den genannten 53 Gebietskarten gehören noch weiterhin zum Spielmaterial:

- 1 Spielfeld
- 140 Gebietsmarkierungen, je 35 in den Farben blau, rot, grün und gelb
- 20 Stammeskarten mit Tuaregwappen, je 5 in den Farben blau, rot, grün und gelb
- 16 Schicksalskarten
- 2 Würfel
- 160 stilisierte Kamelfiguren (Höckerform), davon sind 100 Figuren hellbraun und 60 Figuren dunkelbraun. Die hellbraunen Figuren haben die Wertigkeit von 1 Kamel, die dunkelbraunen von 5 Kamelen
- 30 Silbermünzen
- 20 Goldmünzen, 1 Goldmünze hat den Wert von 5 Silbermünzen
- 1 Spielregel

#### 3. DIE WÜSTE ENTSTEHT...

(... und andere Spielvorbereitungen)

Vor dem ersten Spiel angestanztes Loch durchstoßen

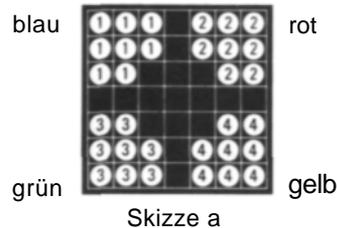
Vor dem allerersten Spiel müssen die Gebietskarten präpariert werden. Unten links auf jeder Karte (außer Salzmeer-Karten) befindet sich ein angestanztes Markierungsloch. Dieses Loch muß noch durchstoßen werden.

Siedlungskarten zulosen

Die vier Siedlungskarten werden aussortiert, verdeckt gemischt und verteilt. So wird jedem Spieler ein Tuaregstamm (=Spielfarbe) zugelost. Der blaue Spieler wird seine Siedlungskarte im Sektor 1 des Spielfeldes, der rote in Sektor 2, der grüne in Sektor 3 und der gelbe in Sektor 4 auslegen. (Die Verteilung der Sektoren verdeutlicht Skizze a.) Die Spieler bekommen entsprechend ihrer Spielfarbe alle Gebietsmarkierungen und die fünf Stammeskarten. Dieses Material legt jeder vor sich auf den Tisch.

Große Saline ins Zentrum

Jetzt kann die Wüste entstehen. Der blaue Spieler sorgt für die Auslage. Die Gebietskarte "Große Saline" wird ins Zentrum auf Feld 1 gelegt. Die verbliebenen 48 Gebietskarten werden gründlich gemischt und verdeckt einzeln gezogen. Sie werden in der numerischen Reihenfolge offen auf die Felder 2-49 gelegt (vgl. auch Skizze b). Dabei ist darauf zu achten, daß die Gebietskarten so ausgelegt werden, daß sich das Markierungsloch immer in dergleichen Ecke befindet.



Feld für Siedlungskarte bestimmen  
Siedlung mit Markierungsstein kennzeichnen

Nach der Auslage wählt jeder Spieler ein Feld, auf das er seine Siedlungskarte legt. Er muß dabei in dem ihm zugewiesenen Sektor (also blau in Sektor 1 usw.) bleiben. Die Gebietskarte wird ausgetauscht. Der Spieler setzt in das Kartenloch seiner Siedlungskarte einen Markierungsstein der eigenen Farbe.

Startkapital: 10 Kamele,  
5 Silbermünzen,  
1 Goldmünze

Außerdem erhält jeder Spieler 10 Kamele (5 hellbraune und 1 dunkelbraune Figur), die er auf seine Siedlungskarte stellt. Schließlich bekommt jeder als Startkapital 5 Silbermünzen und 1 Goldmünze.

Schicksalskarten mischen

Der rote Spieler verwaltet während des Spiels die übrigen Kamelfiguren und Münzen, die in der Schachtel verbleiben. Er mischt den Stapel Schicksalskarten und legt ihn verdeckt neben den Spielplan. Zum Schluß der Vorbereitungen sammelt er die vier ausgetauschten Gebietskarten ein und legt sie zurück in die Schachtel. Sie haben für dieses Spiel keine Bedeutung mehr.

### GESETZE IN DER WÜSTE

(Zugreihenfolge und Schicksalskarten)

#### a) Die Zugreihenfolge:

Das Leben und die Gesetze in der Wüste sind anders als anderswo und so unterscheidet sich in diesem Spiel auch die Zugreihenfolge von dem gewohnten Rhythmus anderer Spiele. Die "Im Uhrzeigersinn"-Regel existiert nicht!

Spieldauer: 16 Runden

Das Spiel dauert 16 Runden. Jede Runde besteht aus einer unterschiedlichen Anzahl von Spielzügen.

Würfelwurf bestimmt Anzahl der Züge pro Runde

Vor jeder Runde bestimmt der grüne Spieler durch einen Wurf mit einem Würfel, wieviele Spielzüge in dieser Runde gespielt werden. Jeder Spieler (auch der grüne selbst) übergibt eine gleiche Anzahl seiner Stammkarten dem grünen Spieler.

Stammeskarten und 1 Schicksalskarte bilden gut gemischtes Kartendeck

Er ergänzt diesen Kartenstapel mit der obersten Schicksalskarte, ohne diese anzusehen. Die Schicksalskarten haben die gleiche Rückseite wie die Stammeskarten und können deshalb nicht erkannt werden. Alle Karten werden gründlich gemischt und bilden ein verdeckt liegendes Kartenpaket.

Ein Beispiel: Der grüne Spieler würfelt eine 3, bekommt von allen Teilnehmern drei Stammeskarten, fügt diesem Kartenpack die oberste Schicksalskarte hinzu und bildet aus diesen 13 Karten einen Talon.

Karten einzeln aufdecken = Zugreihenfolge

Die Karten werden nun einzeln vom grünen Spieler aufgedeckt und bestimmen die Zugreihenfolge in der entsprechenden Runde. Jeder Mitspieler kommt gleichoft zum Zuge, wobei die Reihenfolge erst durch das Aufdecken der Karten bestimmt wird. Hat ein Spieler seinen Zug beendet, wird die nächste Karte aufgedeckt.

Aufgedeckte Karten dürfen überprüft werden

Die offengelegten Karten werden zunächst noch nicht an die entsprechenden Spieler zurückgegeben, sondern bilden einen offenen Ablegestapel. Es ist nämlich während einer Runde jedem Spieler jederzeit erlaubt zu überprüfen, welche Karten schon aufgedeckt wurden, um so zu vermuten, welche Karte wohl als nächste aufgedeckt werden kann.

Würfelergebnis 6 = 1 Doppelzug

Nach der letzten Karte bestimmt der grüne Spieler durch einen neuen Würfelwurf die Anzahl der Spielzüge der nächsten Runde und bildet einen neuen Stapel mit der entsprechenden Menge Stammeskarten sowie mit einer neuen Schicksalskarte.

Sonderregel: Würfelt der grüne Spieler eine 6, gibt jeder allerdings nur eine Karte in das zu bildende Kartendeck. In diesem Fall darf jeder Spieler, wenn er an die Reihe kommt, zweimal ziehen.

Bedeutung der Schicksalskarten im Text (S. 7) nachlesen

#### b) Die Schicksalskarten:

Jede der 16 Schicksalskarten hat eine andere Bildsymbolik, die das Schicksal und die Gebiete, in denen das Ereignis passiert, erklärt. Der Text der Schicksalskarten steht am Ende der deutschen Regel auf S. 7 dieser Anleitung. Der gelbe Spieler liest den Text vor.

Auf den Schicksalskarten ist unten links eine Zahl vermerkt, die auf den entsprechenden Text hinweist. Nachdem der Text verlesen wurde, wird die Anweisung ausgeführt.

Am Ende einer Runde wird die Schicksalskarte aus dem Spiel genommen. Sie kommt zurück in die Spielschachtel.

Aufgedeckte Schicksalskarten dürfen überprüft werden

Auch über die Bedeutung der noch im Stapel befindlichen Schicksalskarten darf sich jeder Spieler jederzeit informieren. Er liest in der Regel den Text der schon aufgedeckten Schicksalskarten nach, darf allerdings keinesfalls die noch verdeckt liegenden Schicksalskarten offenlegen. So kann er indirekt auf die noch zu erwartenden Schicksalskarten schließen und durch seine Spielzüge versuchen, auf die sich ergebenden Fährnisse zu reagieren.

### **5. IN DER WÜSTE BEGINNT DAS LEBEN**

(Fortbewegung, Kämpfe, Einkauf und wirtschaftliche Erträge)

2 Handlungen:

- Kamele bewegen oder kämpfen
- Kamele kaufen

Wenn ein Spieler durch das Aufdecken einer Stammeskarte an die Reihe kommt, kann er zwei Handlungen durchführen:

- 1 Er bewegt seine Kamele oder bekämpft einen Mitspieler.
- 2 Er kauft neue Kamele.

Wenn beide Handlungen, dan diese Reihenfolge

Der Spieler muß nicht beide Aktionen ausführen. Er kann sich auf die Bewegung bzw. den Kampf oder auf den Kauf von Kamelen beschränken. Führt er aber beide Handlungen durch, muß er sich an die angegebene Reihenfolge halten.

Kamele auf leeres Nachbarfeld bewegen

#### a) Die Bewegung der Kamele:

Der Spieler setzt seine Kamele auf ein waagrecht, senkrecht oder auch diagonal anliegendes leeres Nachbarfeld. Er darf allerdings nicht auf eine Salzmeer-Karte ziehen. Diese Karten müssen während des gesamten Spiels von allen Spielern umgangen werden.

Anzahl der Kamele beliebig

Die Anzahl der zu bewegendenden Kamele liegt im Ermessen des Spielers. Er muß jedoch mindestens ein Kamel ziehen. Auch dürfen jederzeit dunkelbraune Kamelfiguren (Wert: 5 Kamele) in fünf hellbraune Figuren und umgekehrt eingetauscht werden.

Kamele von 1 Feld auf 1 Feld ziehen

Kamele dürfen immer nur von einem Feld und immer auch nur auf ein Feld bewegt werden.

Ein Beispiel: Der Spieler hat 12 Kamele auf einer Oase-Karte stehen. Er kann jetzt bis zu 12 Kamele auf eine benachbarte Karte (außer Salzmeer) ziehen. Er darf aber nicht einen Teil seiner 12 Kamele auf eine andere der Oase benachbarte Karte ziehen. Auch dürfen von keiner zweiten Gebietskarte Kamele auf die Zielkarte gesetzt werden.

Markierungsstein kennzeichnet neues Feld

Das neu betretene Feld wird mit einem eigenen Markierungsstein gekennzeichnet. Sollte bei der Bewegung ein eigenes Feld vollständig verlassen zurückbleiben, bleibt der Markierungsstein allerdings zunächst noch liegen. Solange das verlassene Feld nicht von einem Mitspieler erobert wird, bleibt es im Besitz des Spielers, dessen Markierung dort vorhanden ist.

Will ein Spieler auf ein Feld ziehen, das von Kamelen eines anderen Spielers besetzt ist, kommt es zuvor zum Kampf!

Angriff ankündigen  
Angreifer hat Ersts Schlag

#### b) Kämpfe zwischen den Spielern:

Der Spieler kündigt an, welches besetzte Nachbarfeld er angreifen möchte. Jeder der beiden Kontrahenten erhält einen Würfel. Der Angreifer hat den Ersts Schlag:

Angriffsformel:  
strat. W. + Würfelwurf  
2  
(gegebenfalls abrunden)

Zu dem strategischen Wert seines Feldes addiert er die Augenzahl eines Würfelwurfs. Dieses Ergebnis teilt er durch zwei (gegebenenfalls abrunden). Der Gegner reduziert seine Kamele um das errechnete Resultat.

Ein Beispiel: Der Angriff erfolgt von einer Gebirgs-Karte (strat. W 1). Der Spieler würfelt eine 6. Die Summe  $1 + 6 = 7$  wird durch 2 geteilt und ergibt 3,5. Das Ergebnis wird auf 3 abgerundet. Der Verteidiger verliert 3 Kamele.

Verlorene Kamele abgeben  
Verteidiger schlägt zurück  
Kampfende, wenn:  
-Verteidiger verloren

Der Verlierer verringert seine Kamele um die errechnete Anzahl und gibt die Kamelfiguren in den Schachtelvorrat zurück. Er hat jetzt das Rückschlagrecht und verfährt ebenso wie der Angreifer. Der Kampf wird solange ausgefochten, bis

- der Verteidiger keine Kamele mehr im angegriffenen Gebiet besitzt. Er hat dann verloren und nimmt seinen Markierungsstein zurück. Der Angreifer zieht wenigstens eines seiner Kamele vom angreifenden Feld auf das eroberte Gebiet und kennzeichnet es mit einem Markierungsstein seiner Farbe.

-Angreifer verloren

- der Angreifer keine Kamele mehr in seinem Gebiet, von dem er den Angriff aus gestartet hat, besitzt. Er hat dann verloren, braucht aber nicht den Markierungsstein zu entfernen. Der Verteidiger, der gewonnen hat, darf auch keine Kamele auf dieses Feld ziehen.

-Angreifer Kampf abbricht	- der Angreifer den Kampf abbricht, weil der Ausgang für ihn hoffnungslos erscheint. Das darf er aber nur, nachdem der Verteidiger gewürfelt hat.
jeder Kampf = Bewegungs- zug	Jeder Kampf, gleich mit welchem Ausgang, gilt als Bewegungszug!
Jedes Kamel = 1 Silber- stück	<b>c) Einkauf neuer Kamele:</b> Jedes Kamel kostet 1 Silberstück. Der Spieler darf beliebig viele Kamele einkaufen, solange der Vorrat im Schachteinsatz reicht und seine Geldreserven es ihm erlauben. Er bezahlt den Preis an den roten Spieler, der die Spielkasse verwaltet und erhält von ihm eine entsprechende Anzahl Kamelfiguren. Die gekauften Kamele müssen auf ein eigenes Gebiet, gekennzeichnet durch die Farbmarkierung, gesetzt werden.
Kamele kommen auf 1 eigenes Gebiet	
Wirtschaftliche Erträge am Ende jeder Runde berechnen	<b>d) Wirtschaftliche Erträge:</b> Am Ende einer jeden Runde, wenn also der Stapel mit den Stammeskarten und mit der einen Schicksalskarte vollständig aufgebraucht ist, werden für jeden Spieler seine wirtschaftlichen Erträge berechnet.
Summe der wirt. W. = Ausbezahlung in Münzen	Jeder addiert die wirtschaftlichen Werte (schwarze Zahl im weißen Quadrat) der Gebiete mit seinen Farbmarkierungen. Der Gesamtbetrag eines Spielers wird ihm von der Spielkasse in Münzen ausbezahlt.
Voraussetzung: Farbmar- kierung auf Siedlungs- karte	Allerdings erhält ein Spieler nur dann seine wirtschaftlichen Erträge, wenn er die eigene Siedlungskarte mit seiner Farbmarkierung gekennzeichnet hat. Sollte sie von einem Gegner erobert sein, kommt es nicht zur Auszahlung, auch dann nicht, wenn der Spieler selber eine andere Siedlungskarte erobert haben sollte.

## 6. DER SIEGERSTAMM

(Spielende und Spielsieger)

Sieger:	Es gibt zwei Situationen, in denen das Spiel endet:
- einer bleibt übrig	- Durch Kampfaktionen ist nur noch ein Spieler übrig geblieben. Er ist dann Sieger des Spiels.
- nach 16 Runden höchster wirt. Ertrag	- Nach 16 Spielrunden, wenn alle Schicksalskarten verbraucht sind, endet das Spiel. Jetzt werden ein letztes Mal die wirtschaftlichen Erträge berechnet (nur bei den Spielern, die ihre eigene Gebietskarte besetzt halten). Wer die höchste Summe bei der letzten Berechnung der wirtschaftlichen Erträge ermittelt, ist Spielsieger. Münzen und Kamele zählen nicht.
bei Gleichstand entschei- den Anzahl der Kamele und Münzen	Die Anzahl der Kamele und die Geldmenge sind jedoch ausschlaggebend, falls die wirtschaftlichen Erträge bei mehreren Spielern gleich hoch sind. Wer dann das höchste Kapital in Kamelen (jedes Kamel = 1 Silbermünze) und Geldwerten besitzt, ist Sieger.

### Das Spiel für drei und zwei Personen

Bis auf wenige Ausnahmen sind die Regeln bei reduzierter Teilnehmerzahl gleich der Vierpersonen-Version:

<b>3 Spieler:</b> rot: Feld 31, 32, 33 grün: Feld 39, 40, 41 gelb: Feld 47, 48, 49	Bei <u>drei</u> Spielern spielt die Farbe "blau" nicht mit. Der rote Spieler wählt ein Feld für seine Siedlungskarte aus den Nummern 31, 32 oder 33. Der grüne Spieler entscheidet sich für ein Feld aus den Nummern 39, 40, 41 und der gelbe Spieler muß ein Feld aus den Nummern 47, 48, 49 nehmen. (Zur Nummernverteilung vgl. nochmal Skizze b auf S. 4 dieser Spielregel.)
Schicksalskarte Nr. 2 aussortieren	Aus den Schicksalskarten wird Nr. 2 aussortiert. Das Spiel dauert maximal 15 - Runden. Die anderen Spieler übernehmen die Aufgaben des blauen Spielers.
<b>2 Spieler:</b> grün: Sektor 1 gelb: Sektor 4	Bei <u>zwei</u> Spielern spielen die Farben "blau" und "rot" nicht mit. Der grüne Spieler bekommt Sektor 1 und der gelbe Spieler Sektor 4 zugeordnet. (Zur Verteilung der Sektoren vergleiche nochmals Skizze a auf S. 4 dieser Spielregel.)
Schicksalskarten Nr. 2 und Nr. 3 aussortieren	Aus den Schicksalskarten werden Nr. 2 und Nr. 3 aussortiert. Das Spiel wird daher höchstens 14 Runden lang gespielt. Der grüne und der gelbe Spieler teilen sich die Aufgaben des blauen und des roten Spielers.

### Ein kürzeres Spiel

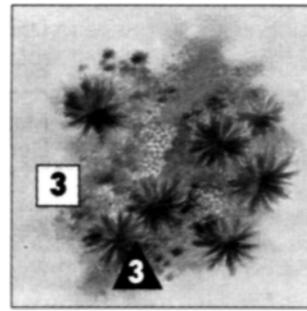
<b>kürzeres Spiel:</b> Schicksalskarten verringern	Soll die Spieldauer verkürzt werden, wird die Anzahl der Schicksalskarten verringert. Dabei darf auf keinen Fall Karte Nr. 1 aussortiert werden. Die Karten Nr. 2-5 dürfen nur im Block aber nicht einzeln ausgesondert werden. Die Spieler entscheiden gemeinsam, welche Schicksalskarten nicht mitspielen.
--	--

## DIE TEXTE DER SCHICKSALKARTEN

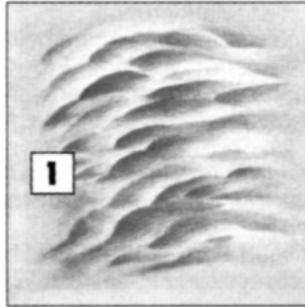
1. Ein feindlicher Nomadenstamm überfällt die große Saline und stiehlt alle Kamele, die dort stehen. Die Kamelfiguren werden zurück in den Schachtelvorrat gegeben. Der Markierungsstein bleibt erhalten.
2. Der Stamm der Kel Ress (blau) bekommt hohen Besuch und erhält als Geschenk 10 Kamele. Sie werden auf die Siedlungskarte gestellt, aber nur wenn sie auch vom blauen Spieler besetzt ist (Markierung!).
3. Der Stamm der Kel Ilbakan (rot) bekommt hohen Besuch und erhält als Geschenk 10 Kamele. Sie werden auf die Siedlungskarte gestellt, aber nur wenn sie auch vom roten Spieler besetzt ist (Markierung!).
4. Der Stamm der Kel Ahaggar (grün) bekommt hohen Besuch und erhält als Geschenk 10 Kamele. Sie werden auf die Siedlungskarte gestellt, aber nur wenn sie auch vom grünen Spieler besetzt ist (Markierung!).
5. Der Stamm der Kel Ajjer (gelb) bekommt hohen Besuch und erhält als Geschenk 10 Kamele. Sie werden auf die Siedlungskarte gestellt, aber nur wenn sie auch vom gelben Spieler besetzt ist (Markierung!).
6. Heftige Sandstürme suchen die Sahara heim. In jedem Sanddünen-Gebiet (Erg) haben sich 3 Kamele verirrt. Von jeder Erg-Karte werden 3 Kamele (stehen weniger auf dieser Karte, dann alle vorhandenen Kamele) zurück in den Schachtelvorrat gegeben. Auch wenn alle Kamele verloren gehen, bleibt der Markierungsstein erhalten.
7. In der Sahara herrscht Dürre. In jeder Oase (Guelta) gibt es nur noch Wasser für maximal 15 Kamele. Wenn sich mehr Kamele in einer Guelta aufhalten, müssen diese zurück in den Schachtelvorrat.
8. Alle Stämme beteiligen sich am Überfall auf eine große Karawane. Jeder Stamm, der die eigene Siedlungskarte in Besitz hält (Farbmarkierung!), bekommt 10 Silberstücke.
9. Die Kamelpest bricht aus. Die Hälfte aller Kamele auf den Siedlungskarten (nach unten abrunden) wird in den Schachtelvorrat zurückgegeben.
10. Ein feindlicher Stamm greift das gesamte Gebiet (alle Gebietskarten) an. In jedem Gebiet, in dem sich Kamele befinden, wird eins geraubt und kommt zurück in den Schachtelvorrat.
11. Infolge starker Regenfälle ertrinken in jedem Hügel-Gebiet (Rek) 5 Kamele. Von jeder Rek-Karte werden 5 Kamele (stehen weniger auf dieser Karte, dann alle vorhandenen) zurück in den Schachtelvorrat gegeben. Auch wenn alle Kamele verloren gehen, bleibt der Markierungsstein erhalten.
12. Es wird Frühling. In jeder Oase (Guelta), die durch einen Markierungsstein gekennzeichnet ist, werden 5 Kamele geboren. Sie werden aus dem Schachtelvorrat ergänzt. Sollten nicht mehr genügend Kamele vorhanden sein, werden alle im Vorrat vorhandenen Kamelfiguren so verteilt, daß in jedem betroffenen Guelta-Gebiet gleichviel Kamele geboren werden.
13. Durch einen Klimawechsel haben sich die äußeren Umstände eines Sanddünen-Gebietes (Erg) verändert. Für die restlichen Spielzüge dieser Runde hat jede Erg-Karte einen strategischen Wert von "3".
14. Das Wasser in den Oasen (Gueltas) ist vergiftet. In jeder Guelta sterben 10 Kamele. Von jeder Guelta-Karte werden 10 Kamele (stehen weniger auf dieser Karte, dann alle vorhandenen Kamele) zurück in den Schachtelvorrat gegeben. Auch wenn alle Kamele verloren gehen, bleibt der Markierungsstein erhalten.
15. Ein feindlicher Stamm überfällt alle Siedlungen und macht sich mit dem Gold und Silber aus dem Staube. Die betroffenen Spieler geben alle ihre Münzen in den Vorrat zurück. Spieler, die nicht ihre eigene Siedlungskarte besetzt halten, behalten ihr Geld.
16. In den Bergen wurde Silber entdeckt. Der wirtschaftliche Ertrag wird daher am Ende dieser Runde für jede Gebirgs-Karte mit dem Wert "3" berechnet.



Siedlungen (4, 4): 4



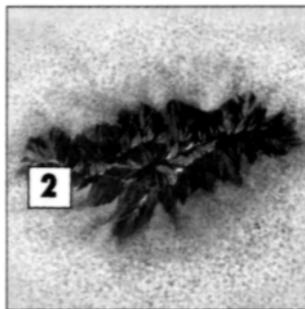
Oasen (Guelta) (3, 3): 6



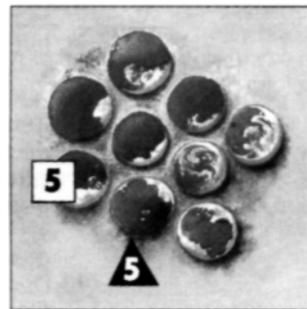
Sanddünen (Erg) (0,1): 12



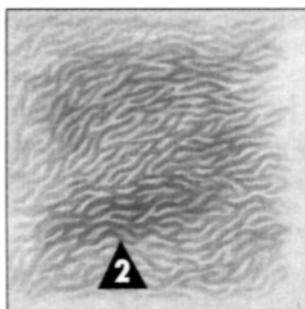
Gebirge (1,0): 6



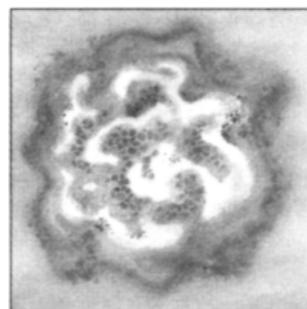
Hügel (Reg) (0,2): 12



Große Saline (5, 5): 1



Sandfläche (Feche Feche)  
(2, 0): 8



Salzmeer (Chott) (0, 0): 4

