

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Der Ausbau des Wüstenstammes geht mit neuen Stammeskarten und neuen Randfeldern weiter. Jetzt werden die Entscheidungen noch kniffliger. Die Targia, die Tuareg-Frau, wandert dem Räuber entgegen und durch die Belohnung, die sie mit sich bringt, wertet sie manch ungeliebtes Randfeld auf. Begibt sich ein Targi zu einer außerhalb liegenden Wanderdüne, bringt das eine besonders starke Aktion. Doch dafür büßt man eine wertvolle Aktion im Mittelfeld ein. Und auch das kostbare Wasser bietet durch seine flexiblen Einsatzmöglichkeiten ganz frischen Spielreiz.

Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

SPIELMATERIAL

80 Spielkarten, davon:



45 Stammeskarten



5 Warenkarten



10 Randkarten



20 Wanderdünen



1 Targia-Figur



15 Wasserplättchen
(10 x 1er, 3 x 3er, 2 x 5er)



1 Gold



6 Warenplättchen
(je 2 x Datteln,
Salz und Pfeffer)



8 Siegpunktplättchen
(4 x 3er, 4 x 5er)



6 Aktionsmarker



SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus dem Rahmen gelöst.

Die Spieler sollten sich so setzen, dass beide die Kartentexte möglichst gut lesen können. Am besten sitzen sie nebeneinander.

Aus dem Grundspiel wird folgendes Material benötigt:

- alle 6 Targi
- alle 4 Stammesmarker
- der Räuber
- alle Waren, Gold, Siegpunktplättchen und das Startspielerzeichen
- von den Randkarten nur die 6 Karten, die eine Ware zeigen
- alle Warenkarten

Wichtig: Die Stammeskarten des Grundspiels werden **nicht** verwendet.

Die 6 Randkarten, die eine Ware zeigen, bilden zusammen mit den 10 Randkarten dieser Erweiterung die **16 Randkarten** (ab jetzt „Randfelder“ genannt), die als Spielfeldrand ausgelegt werden. Zur Orientierung dient die Nummerierung in Form kleiner Zahlen von 1-16 in der linken oberen Ecke. Die Randfelder bleiben das ganze Spiel unverändert liegen.



Hinweis: Statt die Symbole vor dem Spiel zu lernen, können die Spieler die Karten im ersten Spiel mit der Textseite nach oben auslegen. Die Texte können sie aber auch jederzeit während des Spiels nachlesen.

- In den Stapel der **Warenkarten** werden die 5 neuen Warenkarten, die Wasser zeigen, eingemischt. Entsprechend der Abbildung werden **4 zufällig gezogene Warenkarten im Mittelfeld** ausgelegt.
- Die **Stammeskarten** dieser Erweiterung werden gemischt. Davon werden **5 zufällig gezogene Stammeskarten** auf die übrigen Plätze im Mittelfeld gelegt.
- Der Stapel der restlichen Stammeskarten kommt neben das Feld „Stammeserweiterung“, die oberste Karte wird aufgedeckt. Der Stapel der restlichen Warenkarten kommt neben das Feld „Wasserstelle“.

- Die **20 Wanderdünen** werden gemischt und **3 Wanderdünen werden offen** neben dem Spielfeld ausgelegt. Die übrigen Wanderdünen werden als Nachziehstapel bereitgelegt.
- Die **Waren**, das **Wasser**, das **Gold**, die **Siegpunktplättchen** und die **Aktionsmarker** werden als allgemeiner Vorrat neben das Spielfeld gelegt.
- Der **Räuber** (graue Figur) wird neben das Feld 1 („Adeliger“) gestellt.
- Die **Targia** (violette Figur) wird neben das Feld 15 („Salz“) gestellt.
- Jeder Spieler erhält **3 Targi-Figuren** und **2 Stammesmarker** in einer Farbe. Außerdem erhält jeder **1x Datteln, 1x Salz, 1x Pfeffer, 2x Wasser, 1 Gold** und **2 Siegpunktplättchen im Wert 4** (1 x 1er, 1 x 3er). **Tipp:** Wer es sich zu Beginn etwas leichter machen will, gibt jedem Spieler von jeder Ware



1 Plättchen mehr; also 2x Datteln, 2x Salz, 2x Pfeffer.

🌿 Derjenige, der zuletzt mit Pfeffer gewürzt hat, erhält das Startspielerzeichen und beginnt. Sollte niemand mit Pfeffer würzen, beginnt der weiße Spieler.

SPIELABLAUF

Es gelten alle Regeln des Grundspiels mit folgenden Ergänzungen:

Die Symbole auf den Stammeskarten

⚡ **Sofort**, wenn ein Spieler diese Karte in seine Auslage legt, führt er deren Vorteil **einmalig** aus. Danach braucht er den Text (= Vorteil) nicht mehr zu beachten.

∞ Nachdem ein Spieler diese Karte in seine Auslage gelegt hat, gilt deren Vorteil **dauerhaft** bis zum Ende des Spiels.

△ Sofort, wenn ein Spieler diese Karte in seine Auslage legt, legt er aus dem Vorrat **1 Aktionsmarker** auf diese Karte. Er kann den Vorteil der Karte zu einem **beliebigen Zeitpunkt** in einem seiner Züge **einmalig nutzen**. Danach legt er den Aktionsmarker in den Vorrat zurück. 

! Der Vorteil dieser Karte gilt erst bei der Wertung am Spielende.

Besondere Stammeskarten



Bei Stammeskarten mit einem „/“ bei der Angabe der Kosten kann der Spieler wählen, welche der beiden Kostenalternativen er bezahlt.



Bei Stammeskarten mit „(...)“ bei den Kosten kann der Spieler wählen, ob er beim Auslegen der Stammeskarte die Waren in der Klammer **zusätzlich** bezahlt. Dann erhält er **sofort** die Siegpunkte, die unten rechts in der Klammer stehen, in Form von Siegpunktplättchen. Bei der Wertung am Spielende werden natürlich nur die Siegpunkte außerhalb der Klammer gezählt.

Die Targia-Figur

🌿 Zu Beginn jeder Runde wird, nachdem der Räuber versetzt wurde, die Targia-Figur **1 Feld gegen den Uhrzeigersinn** weitergesetzt. In der ersten Runde wird sie auf das Feld 15 „Salz“ gestellt. 

🌿 Anders als der Räuber blockiert die Targia ein Feld nicht.

🌿 Wenn ein Spieler seinen Targi auf das Feld mit der Targia setzt, darf er bei der Ausführung der Aktionen zusätzlich die **Funktion der Targia** nutzen:

- Entweder er erhält **1 Ware seiner Wahl** aus dem Vorrat.

oder

- Er legt **1 Ware seiner Wahl in den Vorrat zurück** und deckt die **oberste Warenkarte** vom Nachziehstapel auf. Dann erhält aus dem Vorrat, was darauf abgebildet ist. **Hinweis:** Bei einem „/“ auf der Karte muss er sich für eine der beiden Alternativen entscheiden.

Wenn ihm die Karte nicht gefällt, kann er erneut 1 Ware seiner Wahl zurücklegen und eine zweite Warenkarte aufdecken. Dann wählt er wieder, ob er das Abgebildete nimmt oder noch 1 Ware bezahlt usw. Dies kann er so oft machen, wie er möchte.



Die Wasserplättchen

Wasser ist (ebenso wie Gold) **keine** Ware. Hat ein Spieler am Rundenende **mehr als 10 Wasser**, muss er das übrige Wasser verwenden, wenn er kann, oder in den Vorrat zurücklegen.

Durch Wasser sind die Spieler flexibler.

Es gibt verschieden Verwendungsmöglichkeiten:

- Man darf **jederzeit tauschen**:
3 Wasser = 1 Gold, 2 Wasser = 1 Ware
- **Am Spielende** bekommt man für **je 2 Wasser = 1 Siegpunkt**.
- Auf vielen **Stammeskarten** mit „/“ steht Wasser bei einer der beiden **Kostenalternativen**.



Die Wanderdünen

Jedes Mal, wenn ein Spieler seine Targi-Figur einsetzt, darf er sie **statt auf ein Randfeld** auf eine **unbesetzte Wanderdüne** setzen. Es kann also auf jeder Wanderdüne nur 1 Targi gesetzt werden, egal von welchem Spieler. Allerdings darf ein Spieler in seinen anderen Zügen jeweils 1 weiteren Targi auf eine andere, unbesetzte Wanderdüne setzen.

Wenn ein Spieler die Aktionen seiner Targi und Stammesmarker ausführt, nutzt er den **einmaligen Vorteil** der Wanderdüne, auf der sein Targi steht. Danach nimmt der Spieler seine Targi-Figur von der Karte zurück und legt die **genutzte Wanderdüne** auf einen **Ablagestapel**.

Wichtig: Hat ein Spieler einen Targi auf eine Wanderdüne gesetzt, steht ihm auf dem Spielfeld **1 Kreuzungspunkt weniger** zur Verfügung. Er hat also eine Aktion weniger. Sollte er in einer Runde zwei oder sogar alle drei Targi auf Wanderdünen einsetzen, hat er keinen Kreuzungspunkt zur Verfügung.



Hinweis: Der Verlust an Kreuzungspunkten und damit weiteren Aktionen wird durch die sehr starken Vorteile der Wanderdünen ausgeglichen.

- Die Reihenfolge, in der ein Spieler seine besetzten Randfelder, Wanderdünen und von seinen Stammesmarkern besetzten Karten nutzt, ist beliebig. Allerdings muss erst die Aktion einer Karte abgeschlossen sein, bevor er die nächste ausführen darf.
 - Auf die Ausführung einer Wanderdüne darf ein Spieler verzichten. Dann kommt sie auf den Ablagestapel.
 - Neue Wanderdünen kommen auf 2 Arten ins Spiel:
 - Liegt zu **Beginn einer Runde keine Wanderdüne** aus, wird **1 Wanderdüne vom Nachziehstapel** offen ausgelegt.
 - **Nach einem Überfall** und nachdem die Targia 1 Feld weitergesetzt wurde, werden alle **offen ausliegenden Wanderdünen auf den Ablagestapel** gelegt und vom Nachziehstapel werden **3 neue Wanderdünen** offen ausgelegt.
- Hinweis:** In diesem Fall wird zu Beginn der Runde keine neue Wanderdüne ausgelegt.

SPIELEND E UND WERTUNG

- Das Spiel endet **nach der Runde**, in der ein Spieler seine **zwölfte Stammeskarte** ausgelegt hat. Beendet der aktuelle Startspieler das Spiel, hat der Mitspieler noch seinen vollständigen Spielzug.
- Das Spiel endet spätestens dann, wenn der Räuber das vierte Feld „Überfall“ erreicht. Die Spieler müssen noch das verlangte Gold oder 1 ihrer Stammeskarten, die in der Auslage ganz rechts liegt, abgeben. Direkt anschließend ist das Spiel beendet.



🌴 Nun erfolgt die Wertung, indem die Spieler alle ihre Siegpunkte in Form von Silberkreuzen (Siegpunktplättchen und Silberkreuze auf Stammeskarten) zusammenzählen.

🌴 Einige Stammeskarten bringen noch zusätzliche Punkte.



🌴 Danach werden wie im Grundspiel zusätzliche Punkte für die Symbole in vollständigen Reihen mit je vier Karten vergeben:

- **4 Punkte** für Reihen mit **demselben Symbol**
- **2 Punkte** für Reihen mit **4 verschiedenen Symbolen**

🌴 Für jeweils 2 Wasser gibt es 1 Punkt.

🌴 Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige mit dem meisten Gold. Herrscht auch hier Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Waren. Und ist auch das noch gleich, endet das Spiel unentschieden.

Besondere Situationen



Diese Stammeskarte kann ein Spieler nutzen, um seinen Targi auf eine Wanderdüne dazuzusetzen, auf der bereits ein Targi des Mitspielers steht.

Dann gelten folgende Sonderregeln: Wenn der Startspieler diese Wanderdüne genutzt hat, wird sie **noch nicht** auf den Ablagestapel gelegt. Erst wenn auch der zweite Spieler alle seine Aktionen ausgeführt hat, kommt die Wanderdüne auf den Ablagestapel.



Nutzt der Spieler die Stammeskarte, um sich zu dieser Wanderdüne dazuzusetzen, die man in seine Auslage legen darf, so kann diese Wanderdüne

nur **ein** Spieler nutzen. Der Startspieler dieser Runde erhält die Karte, da er seine Aktionen zuerst durchführt. Dann geht der zweite Spieler leer aus. Sollte der Startspieler auf die Nutzung verzichten, kann der zweite Spieler sie in seine Auslage legen.

Dieselbe Regelung gilt, wenn durch eine äußerst seltene Kartenkombination die Stammesmarker beider Spieler auf dieselbe Karte im Mittelfeld gesetzt werden. Auch dann erhält der Startspieler den Vorzug.

Gemeinsame Verwendung der Karten aus dem Grundspiel und der Erweiterung

🌴 Die neuen **Stammeskarten** sind aufeinander abgestimmt. Daher sollte man – zumindest in den ersten Partien – nur damit spielen.

🌴 Wer später mit den Stammeskarten des Grundspiels und der Erweiterung zusammenspielen möchte, geht so vor:

- Alle 90 Stammeskarten (Grundspiel und Erweiterung) werden nach den 5 verschiedenen Stammessymbolen (Zelt, Oase, Brunnen usw.) sortiert und jeder Stapel einzeln gemischt. Von jedem Stapel werden 9 Karten verdeckt abgezählt und zu einem großen Kartenstapel gemischt. Mit diesen 45 Stammeskarten wird anschließend gespielt. Beim nächsten Spiel kann man dann einfach die übrigen 45 Stammeskarten verwenden.



- Natürlich kann man sich auch einfach ein Kartendeck nach seinen eigenen Wünschen zusammenstellen, aber auch dann sollten es pro Stammesymbol neun Karten sein.

🌴 Spieler, die besonders viel Variation im Spielablauf wünschen, können auch die **Randkarten** des Grundspiels und der Erweiterung nach ihren Wünschen beliebig kombinieren.

🌴 Um die Karten des Grundspiels und der Erweiterung trennen zu können, gibt es in der Erweiterung auf den Vorderseiten der Stammeskarten und den Textseiten der Randkarten ein Symbol. 



Der Autor: Andreas Steiger, Jahrgang 73, wohnt mit seiner Frau und seinen zwei Söhnen in der Nähe von Stuttgart und arbeitet als Erzieher in einem Kindergarten. Neben Brettspielen spielt er gerne Videospiele und Improvisationstheater. Da er Spiele bevorzugt, die zu zweit sehr gut funktionieren, hatte er mit „Targi“ ein reines 2-Personen-Spiel entwickelt. Sein Erstlingswerk wurde für mehrere nationale und internationale

Preise nominiert, u. a. 2012 für das „Kennerspiel des Jahres“. Im gleichen Jahr wurde es mit dem „A la Carte“-Preis als bestes Kartenspiel ausgezeichnet. Da der Autor und seine Frau das Spiel immer noch gerne regelmäßig spielen, hat er – auch auf den Wunsch vieler Targi-Fans – diese Erweiterung entwickelt, die mit nur wenigen neuen Regeln frischen Sand in die Wüste bringt.

Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regellehrern. Der Autor dankt besonders Xavi Bühlmann, Pierre De Boes, Patrick Egner, Olga Fedarynchuk, Claudia Gold, Anja Heppe, Jonas Heppe, Dennis Heydrich, Lines J. Hutter, Ralf Kuhn, Jörg Lehleitner, Wolfgang Lüdtkke, Dominic Matthes, Peter Neugebauer, Martina Reichl, Torsten Sammet, Carsten Wannhoff, Genia Warnez und natürlich Antonella Steiger, „meinem Quellwasser in der Wüste“. 😊

Redaktion: Wolfgang Lüdtkke

Redaktionelle Mitarbeit: Peter Neugebauer

Illustration: Franz Vohwinkel

Grafik: Imelda und Franz Vohwinkel

© 2016 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
 Pfizerstraße 5-7
 D-70184 Stuttgart
 Tel.: +49 711 2191-0
 Fax: +49 711 2191-199
 info@kosmos.de
 kosmos.de

Art.-Nr: 692643

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY

