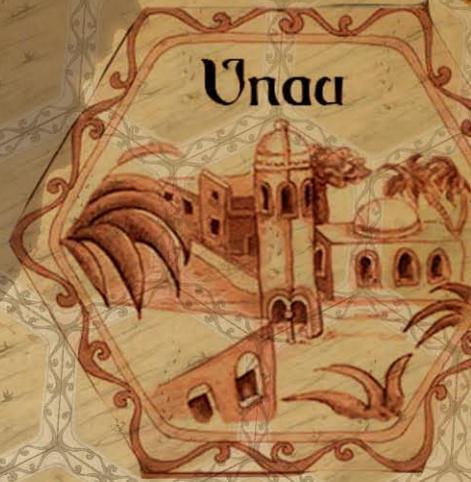


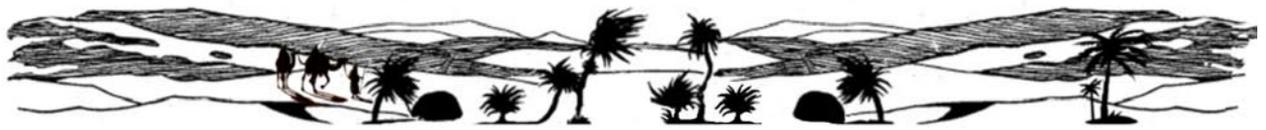
ABENTEUERN

EINE UNOFFIZIELLE SPIELHILFE ZUM BERÜHMTESTEN SPIEL DER TULAMIDEN

ROTE & WEIßE KAMELE



Das Schwarze Auge



KAMELE AM SPIELTISCH

EINE SPIELHILFE ZUM BRETTSPIEL
ROTE UND WEIßE KAMELE

VON ULRICH LANG UND CHRISTIAN LINK

MIT DANK AN SEBASTIAN WILLERT UND BASTIAN LUDWIG FÜR TIPPS UND
ANREGUNGEN

MIT EINER ERWEITERUNG VON CHRISTIAN COPRAD

REDAKTION & LAYOUT:
ULRICH LANG

GRAFIKEN:
FRANZISKA DAXER
ULRICH LANG
ULISSES/FANPRO
STOCK.XCHPG



VORWORT

Es ist das berühmteste Strategiespiel Aventuriens und doch kann man es am heimischen Spieltisch kaum angemessen umsetzen: *Rote und Weiße Kamele*, das Nationalspiel der Tulamiden.

Um eine Partie zwischen zwei Personen am Spieltisch darzustellen, sind vergleichende Proben auf das Talent Brettspiel wohl die einfachste Möglichkeit. Der Zauber des Spiels lässt sich dadurch natürlich nicht einfangen. Da macht es letztlich auch keinen Unterschied, ob man nun *Rote und Weiße Kamele*, das Spiel der Reichen und Gelehrten, *Boltan* oder *Gareth brennt* spielt.

Gerade deswegen soll die hier dargestellte Ausarbeitung dabei helfen, das Spiel so angemessen wie möglich am Spieltisch wiederzugeben. Allerdings soll sie dies auch so kurz wie möglich tun. Damit aber keine falschen Vorstellungen aufkommen: Der Zeitbedarf des Spiels muss wie der einer wichtigeren Spielszene eingeschätzt werden. Die Erfahrungen aus den Testspielen lassen bei ausgeglichenem Spiel Spielzeiten zwischen 30 und 60 Minuten als realistisch erscheinen.

Diese Spielhilfe kann daher definitiv nicht der Versuch sein, eine realistische Variante von *Rote und Weiße Kamele* zu entwerfen. Vielmehr geht es darum, den Charakter

des Spiels einzufangen und vereinfacht am Spieltisch wiederzugeben.

Wer sich die verschiedenen Quellen zum so genannten Kamelspiel vor Augen führt, wird auch schnell feststellen, dass eine originalgetreue Umsetzung des Spiels zu kompliziert wäre, um im Rahmen eines Rollenspiels praktiziert zu werden. Das ist sicher nicht zuletzt dem Umstand zu verdanken, dass das Kamelspiel niemals als Gesamtkonzept vorgelegen hat, sondern von den DSA-Autoren nur zu Ambiente-Zwecken in Ausschnitten herangezogen wurde.

Weiterführende Quellen

In den folgenden, offiziellen Publikationen finden Sie weitere Hinweise über das Spiel *Rote und Weiße Kamele*:

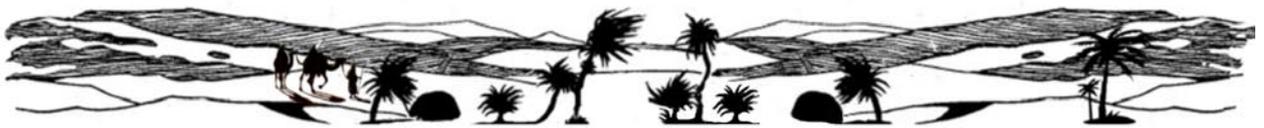
Aventurien – Das Lexikon des Schwarzen Auges, S. 251

Geographia Aventurica, S. 187

Land der ersten Sonne, S. 54f.

Schlange und Schwert (Roman, Lena Falkenhagen), S.123f

Das Zerbrochene Rad - Dämmerung, (Roman, Ulrich Kiesow), S. 101ff



DIE REGELN

ZUBEHÖR

„Schon das Auspacken des Zubehörs wird geradezu zelebriert. Der kunstvoll gewobene Teppich mit den wabenförmig angeordneten Spielfeldern wird ausgerollt, meist liegt darin die elfenbeinerne Schachtel mit den anderen Teilchen. Aber auch die ärmsten, die ihr Spielfeld in den Sand zeichnen müssen, tun dies mit andächtiger Vorfreude. Die roten, weißen und grauen Spielsteine werden säuberlich auf dem Teppich verteilt – nach einer von Hunderten von lokalen Varianten, über die sich alte Meister mit wenigen, gemurmelten Worten, die meisten Spieler aber in halbständigem, lustvollem Palaver einigen. Die 40 roten Kamele sind meist kunstvoll aus kleinen Brocken Sandstein oder Khunchomer Umbra geformt, die wertvolleren 28 weißen Kamele aus Kalk, hellem Sandstein oder – allen Tabus zum Trotz – maraskanischem Alabaster. Die Ballaststäbchen sind meist einfache Kiesel – auf der verborgenen Unterseite jedoch finden sich die traditionellen Symbole, die den Wert der Ware bestimmen.“
– aus einem Reisebericht des Kusliker Hesinde-Geweibten Alexandrian Arivor, 1007 BF.

Schon das Inventar gibt einen Rückschluss auf die enorme Komplexität des Spiels. Natürlich wären 68 Kamelfiguren zu viel, um relativ übersichtlich bewegt zu werden. Für die Umsetzung am Spielbrett bedeutet das also zunächst eine Reduktion des Zubehörs.

Es gibt insgesamt nur 16 Spielfiguren: 10 Weiße Kamele und 6 Rote Kamele, die jeweils zur Hälfte an die beiden Spieler aufgeteilt werden. Die einzelnen Figuren werden im Folgenden näher beschrieben. Weiterhin wird das Spielbrett benötigt sowie ein W4. Außerdem sollte man eine Sanduhr bzw. eine Stoppuhr haben, um die Spielzeit besser kontrollieren zu können.

DAS SPIELPRINZIP

„Dann werden die kleine Pyramiden aus Eternen-Quarz oder wertvolleren Kristallen, mit einer oder mehreren Gravuren an der Spitze, ergriffen, geschüttelt und – unter Anrufung sämtlicher Glücksmächte von Phex und Rahja über Simia bis zu den Djinnis – geworfen, um die Steine zu bewegen. So beginnen die Wettläufe mit immer gewagteren und raffinierteren Zügen, die von den Umsitzenden voll Begeisterung begrüßt oder bemängelt werden. Man braucht eine gehörige Portion Scharfsinn und Heimtücke, um den Gegner in die falschen Oasen zu locken und ihm zu verhehlen, welche wertvollen Waren man selbst transportiert, und einigen Beistand der Glücksgötter, damit die eigenen Pläne aufgehen. Da muss man zuweilen schon das Gegenüber bei einem etwas zu fantasievollen Umgebungszug auffordern, mit seinen Steinen ‚auf dem Teppich zu bleiben‘.“
– aus einem Reisebericht des Kusliker Hesinde-Geweibten Alexandrian Arivor, 1007 BF.

Die folgende Spielumsetzung ist im Wesentlichen eine komplexere Variante von „Mensch ärgere dich nicht“ mit erhöhtem Strategieanteil: Die Spieler müssen ihre

Weißen Kamele aus den Oasen nach Unau bringen. Dabei können sie allerdings von den Roten Kamelen des Gegners geschlagen werden. Dadurch erbeutet dieser das Kamel.

Wer ein Weißes Kamel nach Unau bringt, erhält bei der Endabrechnung eine von seiner Fracht abhängige Punktzahl. Das Spiel dauert maximal 10 Runden. Dann wird ausgezählt und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

STARTAUFSTELLUNG UND ZUGABLAUF

Zu Beginn des Spiels ist das Spielfeld völlig leer. Es wird ein Einsatz festgelegt, den beide Spieler bezahlen müssen und den der Gewinner erhält. Jede Runde müssen die Spieler jeweils eine Figur auf einer Oase platzieren und damit ins Spiel bringen. Anschließend wird gewürfelt.

Die Höhe des Würfelwurfs legt fest, wie viele Felder weiter gerückt werden dürfen. Die Bewegung darf sowohl mit einer Figur ausgeführt, als auch auf mehrere Figuren verteilt werden.

Nach der Bewegung kann der Spieler, der gerade am Zug ist, den Einsatz erhöhen.

DER ZUGABLAUF IM KÜRZE

1. Der Spieler muss eine Figur ins Spiel bringen.
2. Es wird gewürfelt.
3. Eine oder mehrere Figuren werden bewegt.
4. Der Einsatz kann nach Belieben erhöht werden.

DER ZUGABLAUF IM DETAIL

I. EINE FIGUR INS SPIEL BRINGEN

Zu Beginn seines Zuges muss ein Spieler entweder ein Weißes oder ein Rotes Kamel auf einer der vier Oasen ins Spiel bringen. Welche er von diesen auswählt, bleibt ihm überlassen. Dabei gelten nur zwei Einschränkungen: Erstens dürfen die Spieler nicht in derselben Runde von derselben Oase starten. Zweitens müssen innerhalb einer Runde alle Kamele eines Spielers (so er denn mehrere Kamele ins Spiel bringen will) in der gleichen Oase starten.

Wer keine Figur mehr hat, die er ins Spiel bringen kann, kann direkt zum Würfeln übergehen. In diesem Fall hat sein Gegenspieler dann natürlich auch die freie Ortswahl zum Einsetzen seines nächsten Kamels.

Weiße Kamele verbleiben solange im Spiel, bis sie in



Unau angelangt sind. Rote Kamele scheiden nur aus dem Spiel aus, wenn sie geschlagen werden. Sie können jedoch wieder ins Spiel zurückkehren. Spielfiguren, die ins Spiel gebracht wurden, müssen noch im selben Zug die Oase verlassen.

2. WÜRFELN

Ein Spieler hat so viele Bewegungspunkte für seine Spielfiguren wie der Würfelwurf seines vierseitigen Würfels (W4) anzeigt. Allerdings kann dieser Wurf modifiziert werden. Vorschläge dazu finden Sie im Abschnitt Brettspielprobe auf S. . Sobald gewürfelt wurde tickt auch die (Sand-)Uhr. Jeder Spieler hat eine Minute Zeit für seinen Zug.

3. BEWEGUNG

Die Bewegung darf in alle Richtungen erfolgen. Die Figuren dürfen innerhalb eines Zuges auch vor- und zurück bewegt werden. Das Betreten von Gebirgsfeldern oder des Cichanebi-Salzsees ist nicht möglich. Oasen dürfen nur beim Einbringen neuer Spielfiguren betreten werden. Eine Rückkehr dorthin ist nicht möglich, außerdem darf am Ende des eigenen Zuges kein Kamel mehr in einer Oase stehen. Die Stadt Unau darf nur von Weißen Kamelen betreten werden, sie werden dann umgehend vom Spielfeld genommen.

Es dürfen weiterhin niemals zwei Figuren auf einem Feld stehen.

Nur um eine andere Figur anzugreifen, darf ein Rotes Kamel auf ein Feld ziehen, das von einer gegnerischen Figur besetzt wird. Hat es ein Weißes Lastkamel erbeutet, muss es danach das Feld verlassen und in einem Nachbarfeld postiert werden. Hat es dagegen ein Rotes Kriegskamel geschlagen, kann es an Ort und Stelle verbleiben. Die Würfelzahl darf auf beliebig viele Figuren aufgeteilt werden. Es können auch Punkte ungenutzt bleiben.

Beispiel:

Abrik beginnt seinen Zug und bringt ein Rotes Kamel auf der Oase Al'Rifat ins Spiel. Er würfelt daraufhin eine 4. Als erstes bewegt er sein Rotes Kamel von der Oase, denn dort darf es nicht stehen bleiben. Er setzt es direkt daneben, was ihn 1 Bewegungspunkt kostet. Danach zieht er ein Weißes Kamel zwei Felder weit, so dass es Unau erreicht. Er hätte jetzt noch einen Bewegungspunkt übrig, entschließt sich aber, diesen nicht zu nutzen.

4. EINSATZ ERHÖHEN

„Gegen Ende - nach etwa einer Stunde - haben die Erregung der Gegner und Zuschauer dann den Höhepunkt erreicht: Die Einsätze werden immer wieder erhöht und bis ins Fantastische getrieben; ganze Harems und echte Karawanen drohen den Besitzer zu wechseln. Nur das Spielzeug selbst würde der Tulamide nie einsetzen – oder zumindest nur im Augenblick der höchsten Not, wenn ihm der genialste Zug von allen in den Sinn kommt (wie es denn auch in allen Märchen von verarmten Prinzen als letzter Schritt ins Unglück erzählt wird).“

– aus einem Reisebericht des Kusliker Hesinde-Geweibten Alexandrian Arivorer, 1007 BF.

Der Höhe des Einsatzes ist keine Grenze gesetzt. Der Einsatz darf von einem Spieler am Ende seines Zuges erhöht werden. Sobald ein Spieler den Einsatz erhöht, kann der andere Spieler aufgeben oder aber er geht mit dem selben Betrag mit oder ersetzt diese Zahlung dadurch, dass er eines seiner weißen Kamele, das sich derzeit auf dem Spielfeld befindet, an den Gegner übergibt. Das Kamel gilt fortan als erobert.

Die Erhöhung des Einsatzes kann auch durch diverse Spielermanöver umgangen werden. Mehr dazu finden Sie im Abschnitt: *Festlegung des Einsatzes (S.)*.

5. SPIELEPDE

„Bis zum Auszählen des letzten Steines weiß keiner, wer die wertvollere Ware heimgebracht hat, wem Ruhm und Einsatz gehören, oder ob man eines der seltenen Remis erreicht hat – oft Grund genug für die ebenbürtigen Gegner, zwei ihrer Kinder zu verloben oder Blutsbrüderschaft zu schließen. Nach diesem letzten glutvollen Augenblick, wie ihn nur Tulamiden empfinden können, kehren Ruhe und Besonnenheit unter der Palme oder dem Baldachin ein, und das murmelnde Zweigespräch mit den Glücksmächten, was auch immer sie dem Spieler gewährt haben mögen.“

– aus einem Reisebericht des Kusliker Hesinde-Geweibten Alexandrian Arivorer, 1007 BF.

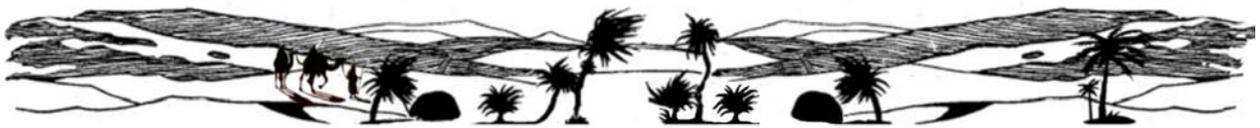
Eine Partie Rote und Weiße Kamele endet, wenn:

- insgesamt 10 Runden gespielt wurden,
- alle weißen Kamele in Unau angekommen sind,
- oder einer der beiden Spieler aufgibt.

Sobald eine der ersten beiden Möglichkeiten eintritt, werden die Punkte ausgezählt. Der Spieler mit den meisten Punkten durch Handelswaren ist der Sieger und erhält sämtliche im Spiel getätigten Einsätze.

Bei einer Aufgabe gewinnt automatisch der andere Spieler, unabhängig von den erzielten Punkten.

Die Wertigkeiten der verschiedenen Frachtgüter finden sie im Abschnitt *Handelswaren* im folgenden Kapitel.



DIE SPIELFIGUREN

DIE WEIßEN KAMELE

HANDELSWAREN

- Unauer Salz (Wert: 2)
- Rauschkraut (Wert: 4)
- Khunchomer Pfeffer (Wert: 6)
- Zyklopenwaffen (Wert: 8)
- Wasserstein (Wert: 10)

Beide Spieler beginnen das Spiel mit 5 Weißen Kamelen (auch Frachtkamele genannt), die jeweils eine unterschiedliche Ladung tragen und unterschiedlich viele Spielpunkte einbringen. Die Ladung bzw. ihr Wert wird auf der Unterseite der Figur notiert, so dass sie nicht einsehbar ist.

Der Spieler darf die Frachtart unter seinem eigenen Kamel nur solange einsehen, bis er die Figur ins Spiel bringt.

Ein Weißes Kamel, das einmal ins Spiel gebracht wurde, darf nur in zwei Fällen wieder umgedreht werden, um seinen Wert einzusehen. Der erste Fall ist bei der Auswertung der Punkte bei Spielende. Der zweite Fall tritt ein, wenn das Kamel den Besitzer wechselt. Dann darf der neue Besitzer einmalig den Frachtwert seines neuen Kamels einsehen. Eine weitere Ausnahme ist die Charakteraktion „Gedächtnis anstrengen“ siehe S. .

Weiße Kamele können keine gegnerischen Kamele schlagen oder sich auf ein Feld bewegen, auf dem eine weitere Figur steht.

Die weißen Kamele mit den gekreuzten Säbeln dienen dazu eroberte weiße Kamele zu markieren (siehe unten).

DIE ROTEN KAMELE

Die jeweils 3 Roten Kamelen (auch: Kriegskamele) bringen selbst keine Punkte, können aber Weiße Kamele des Gegners erbeuten. Dazu muss ein Spieler sein Rotes Kamel einfach auf dasselbe Feld ziehen, auf dem

bereits ein Weißes Kamel des Gegners steht. Auf das eroberte Weiße Kamel des Gegners wird eines der eigenen Weißen Kamele mit den gekreuzten Säbeln gelegt, um den neuen Besitzer zu markieren. Nachdem das Weiße Kamel erbeutet wurde, wird das Rote Kamel auf ein freies Nachbarfeld gestellt oder, sofern Bewegungspunkte noch übrig sind, kann ein weiterer Angriff auf ein benachbartes Kamel gestartet werden. Das Abstellen auf einem freien Nachbarfeld kostet keinen Bewegungspunkt, der Angriff auf ein weiteres Kamel hingegen kostet einen weiteren BWP.

Mit seinen Roten Kamelen ist es einem Spieler auch möglich, die Roten Kamele des Gegners zu schlagen. Dazu zieht er sein Rotes Kamel auf das Feld des gegnerischen Roten Kamels. Dann wird ein Würfelduell mit dem W4 ausgetragen. Der Angreifer erhält hier generell einen Bonus von +1, den er noch durch das Opfern von Bewegungspunkten bzw. zusätzlichen Bonuspunkten aus der Brettspielprobe (siehe S.) erhöhen kann.

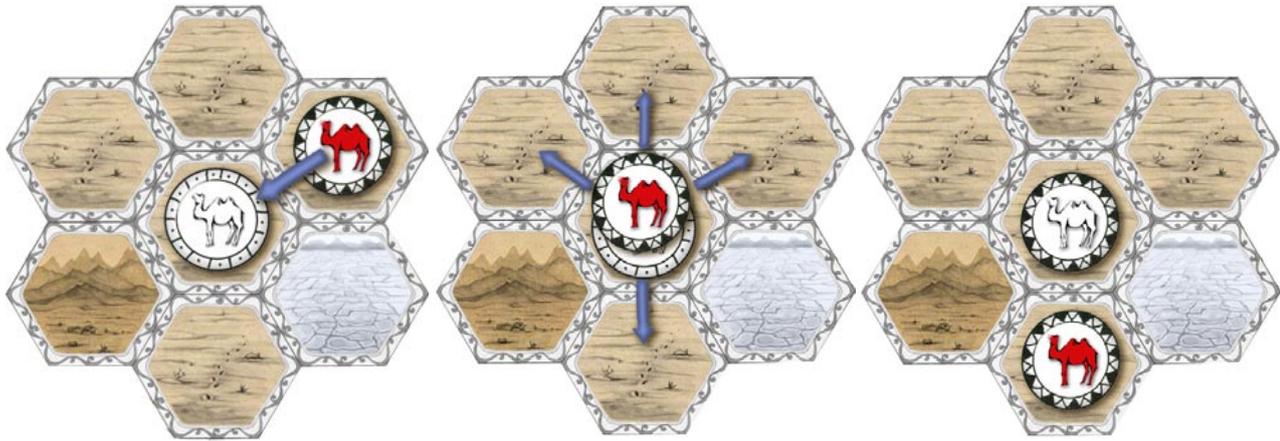
Bei Gleichstand wird wiederholt bis ein Sieger ermittelt ist. Wer die niedrigere Zahl würfelt, hat das Duell verloren. Die Boni für den Angriff bzw. durch zusätzliche Bewegungspunkte gelten auch für eventuelle Wurfwiederholungen. Das Rote Kamel des Verlierers wird vom Feld genommen, kann aber von seinem Besitzer sobald er am Zug ist wieder ins Spiel gebracht werden.

Das siegreiche Rote Kamel bleibt am Ort des Kampfes stehen. Zum Schlagen eines Roten Kamels ist nur der Bewegungspunkt für den Zug auf das Feld erforderlich.

Rote Kamele können nicht den Besitzer wechseln. Sie können mehrere Figuren in einem Zug schlagen, auch wenn diese direkt nebeneinander stehen. Das heißt, wenn der Gegner drei Weiße Kamele nebeneinander stehen hat und man selbst mindestens drei Bewegungspunkte zur Verfügung hat, kann der Zwang „Feld verlassen“ gleich zum Schlagen der nächsten Figur benutzt werden.



BEISPIEL: EROBERN EINES WEIßEN KAMELS

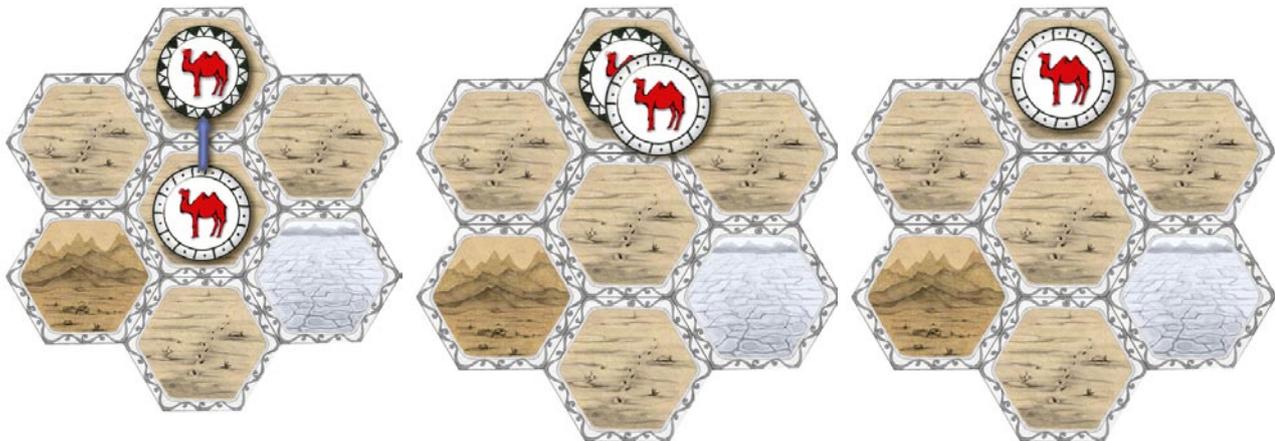


1.) Spieler A hat vier Bewegungspunkte und befindet sich in seiner Bewegungsphase. Sein Rotes Kamel zieht auf dasselbe Feld, auf dem bereits das Weiße Kamel seines Gegners steht, um es zu erobern. Dies kostet einen Bewegungspunkt.

2.) Nachdem das Rote Kamel auf das Feld des Weißen Kamels gezogen wurde, muss es wieder entfernt werden. Dies kostet keinen Bewegungspunkt und ist in allen angrenzenden, begehbaren Feldern möglich. Das Weiße Kamel bleibt auf dem Feld, auf dem es vorher stand.

3.) Spieler A entscheidet sich dafür, dass Rote Kamel auf das untere Feld zu ziehen. Ihm gehören nun beide Kamele (das Weiße Kamel des Gegners erhält die Farbe von Spieler A) und er hat noch zwei Bewegungspunkte übrig. Damit darf er sowohl das Rote wie nun auch das Weiße Kamel oder eine andere seiner Figuren bewegen.

BEISPIEL: SCHLAGEN EINES ROTEN KAMELS



1.) Spieler B hat fünf Bewegungspunkte und befindet sich in seiner Bewegungsphase. Er zieht mit seinem Roten Kamel auf das Feld, auf dem bereits ein Rotes Kamel von Spieler A steht. Dies kostet einen Bewegungspunkt.

2.) Jetzt kommt es zwischen beiden Kamelen zum Kampf, beide Spieler müssen mit dem W4 würfeln, Spieler B darf als Angreifer noch einen Punkt hinzu addieren. Spieler B würfelt eine 3 (+1=4). Spieler A würfelt eine 2. Damit gewinnt Spieler B das Duell. Das Rote Kamel von Spieler A wird vom Feld genommen.

3.) Nach dem Kampf hat Spieler B immer noch vier Bewegungspunkte übrig. Er kann sich nun entscheiden, seine Figur dort stehen zu lassen, wo vorher das feindliche Kamel stand oder sie mit den ihm noch verbliebenen Bewegungspunkten fortbewegen.



DIE SPIELFELDER

УПАУ

Unau ist das Ziel der Karawanen. Die Stadt darf nur von weißen Kamelen betreten werden. Sobald sie die Stadt erreichen werden sie vom Spielfeld genommen und von ihrem Besitzer bis zur Auswertung beim Spielende unbesehen (!) zur Seite gelegt.



OASE УПАУ



SALZSEE

ОАСИ

Die Oasen dienen zum Einsetzen der Spielfiguren. Sie dürfen im Spiel nicht betreten werden. Eingesetzte Kamele müssen bei Zugende die Oase verlassen haben, auch wenn der Spieler z.Z. keine weiteren Kamele mehr zum Einsetzen hat.



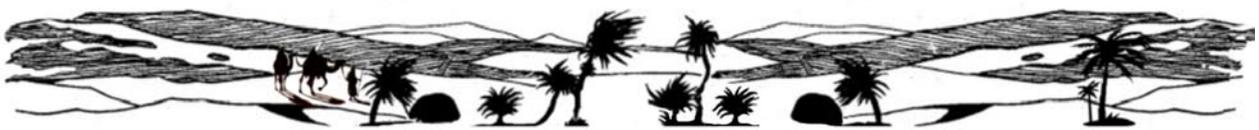
GEBİRGE



WÜSTE

CHИЧАПЕБИ-SALZSEE & GEBİRGE

Sowohl der Salzsee als auch die Gebirgsfelder können von den Kamelen nicht betreten werden.



CHARAKTERAKTIONEN

Die oben genannten Spielregeln stellen ein Spiel dar, das man auch fernab des Regelwerks für das Schwarze Auge spielen könnte. Da aber ausdrücklich beabsichtigt ist, dass nicht nur die Fähigkeiten des Rollenspielers, sondern auch seines Charakters zum Zug kommen, sollen natürlich auch dessen Talente Verwendung finden. Dies geschieht in den so genannten Charakteraktionen, die im Folgenden beschrieben werden.

BRETTSPIELPROBE VOR DEM SPIEL

Bevor die Partie beginnt, wird von beiden Spielern eine offene Probe auf das Talent Brettspiel (Spezialisierung: Rote & Weiße Kamele) abgelegt. Dieses Talent symbolisiert nicht nur die Regelkunde des Spielers. Es steht auch für die Kenntnis verschiedener Spieltechniken und Gewinnkombinationen. Weiterhin drückt es die Fähigkeit des Spielers aus, die Stellung der Figuren auf dem Spielfeld richtig einzuschätzen.

Praktisch wird dies im Spiel daher wie folgt gehandhabt:

Beide Spieler würfeln jeweils ihre Brettspielprobe. Für jeweils aufgerundet 3 verbliebene Punkte erhält jeder Spieler einen Bewegungspunkt. Allerdings dürfen nicht mehr als 6 BwP für die Bewegung ausgegeben werden. Zusätzliche verbliebene Punkte können aber als Bonus für den Angriffswurf (zusätzlich zu dem ohnehin vorhandenen Angriffsbonus von +1) mit einem Roten Kamel genutzt werden.

Diese TaP* sind außerdem relevant für den Spielbeginn, denn es beginnt der Spieler mit den höheren TaP*.

DEM GEGNER ABLENKEN

Rote und Weiße Kamele ist wie alle Strategiespiele nicht zuletzt ein Spiel der Konzentration. Ein unkonzentrierter Spieler übersieht Möglichkeiten und macht Fehler.

Natürlich kann man seinen Gegenspieler auch gezielt in seiner Konzentration stören, was regeltechnisch die

Konsequenz hat, dass das Opfer einen BwP verliert. Ablenkung kann durch folgende Talente und Eigenschaften erfolgen:

Menschenkenntnis: Der Held erkennt eine Schwäche seines Gegenübers, die er fortan gegen diesen einsetzt. Dies kann etwas Körperliches (Fingerknacken, Zähneknirschen, ständiges Klopfen) oder aber auch ein Gesprächsthema sein, das den Kontrahenten besonders beschäftigt.

Überreden: Durch andauerndes Geschwätz kann es dem Helden gelingen, sein Gegenüber abzulenken. Er kann aber auch durch überzeugende Darstellung den Eindruck vermitteln, dass der Gegner gerade dabei ist, eine Dummheit zu begehen. Das mag durch ein geschickt eingestreutes Kichern oder hämisches Grinsen geschehen.

Betören oder CH: Selbst durch einfache Gespräche kann der Gegner abgelenkt werden.

Dem Opfer dieser Ablenkungsversuche steht aber immer eine *Selbstbeherrschungs*-Probe erschwert um die TaP* der entsprechenden Probe zu, um sich dagegen zu wehren.

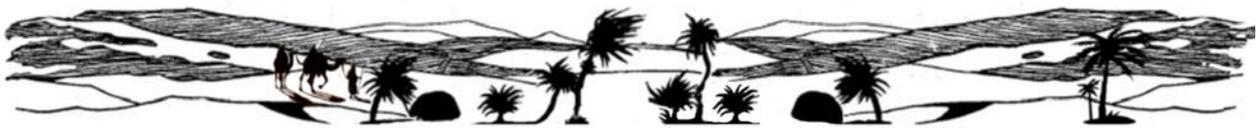
Sollte die Talentprobe (nicht die *Selbstbeherrschungs*-Probe) misslingen, wird der Störungsversuch nur missbilligend zur Kenntnis genommen und weitere Versuche sind (kumulativ) um +2 erschwert.

Gedächtnis anstrengen

Wenn sich der Rollenspieler nicht mehr erinnert, welche Fracht er unter welchem seiner Kamel hat, weiß es vielleicht noch der Charakter. Es kann ihm dann eine KL-Probe + 5 helfen, sich an die Fracht zu erinnern. Bei Gelingen darf er das Kamel umdrehen und nachschauen.

Jeder Spieler kann diese Fähigkeit jedoch nur einmal pro Zug für eines seiner Kamele nutzen und auch nur dann, wenn er selbst am Zug ist.

Bei Kamelen, die schon den Besitzer gewechselt haben, ist eine Erinnerung an den Warenwert des früheren Eigentums jedoch nicht mehr möglich.



DER EINSATZ

Sobald ein Spieler den Einsatz erhöht, muss sein Gegenspieler automatisch ebenfalls erhöhen, aufgeben oder eines seiner Weißen Kamele, das sich auf dem Spielfeld befindet, an seinen Kontrahenten übergeben.

EINSATZ ERHÖHEN

Die Erhöhung des Einsatzes ist in erster Linie Spielerentscheidung. Der Spieler darf die Höhe des Einsatzes festlegen und dabei sogar mehr setzen als er überhaupt besitzt. Bedenken Sie dabei aber auch den Sozialstatus der Helden. Nur wer einen ausreichend hohen Sozialstatus besitzt, gilt im Zweifelsfall auch als kreditwürdig! Außerdem sollte der Meister die Einsatzfreudigkeit des Spielers auch von dessen Nachteilen abhängig machen. Relevante Nachteile könnten hier *Aberglaube*, *Autoritätsgläubig* (bei einer Partie gegen einen Meister des Kamelspiels), *Brünstigkeit* (gegen Spielpartner des anderen Geschlechts), *Geiz*, *Goldgier*, *Spielsucht* oder auch entsprechende *Vorurteile* sein, die den Gegner betreffen. Wie sehr diese Nachteile das Spiel beeinflussen können, bleibt dem Spielleiter überlassen



EINSATZERHÖHUNG VERHINDERN

Durch eine vergleichende *Überreden*-Probe (Spezialisierung: Lügen) kann ein Spieler den Eindruck erwecken, dass er – unabhängig von der Spielsituation – den Sieg so gut wie in der Tasche hat. Bei Gelingen kann dadurch eine Erhöhung des Einsatzes durch den Gegner verhindert werden. Der Kontrahent würfelt vergleichend eine *Menschenkenntnis*-Probe. Diese ist pro 3 TaP*, die er aus der *Brettspiele*-Probe zu Beginn des Spiels übrig hatte, um einen Punkt erleichtert. Eine Erhöhung kann nur direkt wenn sie ausgesprochen wird verhindert werden.

EINSATZERHÖHUNG PROVOZIEREN

Ebenso kann der Eindruck vermittelt werden, dass man sich auf der Verliererstraße befindet und so gut wie verloren hat. So kann der Gegner sogar zu einer Erhöhung des Einsatzes provoziert werden.

Dazu muss der Held ebenfalls eine offene Probe auf *Überreden* (Lügen) ablegen. Für jeden TaP* den er daraus übrig behält, wird der Gegner dazu gebracht, seinen (Grund-)Einsatz um 10 Prozent erhöhen.

Die TaP* werden jedoch durch die TaP* einer *Selbstbeherrschung*-Probe des Spielpartners reduziert. Diese *Selbstbeherrschung*-Probe ist außerdem pro 3 TaP* aus der *Brettspiele*-Probe zu Beginn des Spiels um einen Punkt erleichtert.

DAS BETRÜGEN

Nicht alle bisher genannten, zur Verfügung stehenden Aktionen mögen besonders fair oder fein gewesen sein, aber sie verstoßen zumindest nicht gegen die Regeln des Spiels. Aber auch dies sollte den Charakteren selbstverständlich möglich sein.

Das Betrügen kann allerdings schwerwiegende Folgen haben, denn mit Falschspielern wird in Aventurien gerne kurzer Prozess gemacht. Außerdem kann der Spielpartner selbst bei gelungenem Betrug misstrauisch werden. Dazu steht ihm nach jedem Betrugsversuch eine *Brettspiel*-Probe zu.

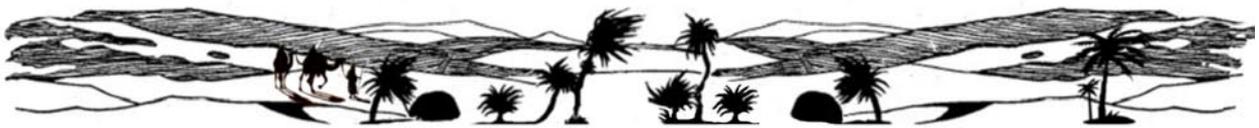
Gelingt diese, keimt in ihm der Verdacht, dass er gerade betrogen wurde, weil er z.B. den Stand der Figuren anders in Erinnerung hatte. Dadurch sind alle folgenden *Sinnenschärfe*-Proben für ihn um 3 Punkte erleichtert. Der Effekt ist kumulativ.

Außerdem kann der Charakter natürlich entsprechend seiner Veranlagung handeln, wenn er das Gefühl hat, betrogen worden zu sein (fluchend vom Tisch aufspringen, den nächsten Praiosgeweihten rufen etc.). Während ein gewöhnlicher Gegner wohl darauf warten wird, den Betrüger auf frischer Tat zu ertappen (sprich: bis zu einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe), wird für Sultan Hasrabal ben Yakuban von Gorien vielleicht schon der bloße Betrugsverdacht ausreichen, dass sich der dreiste Held demnächst auf dem Grund des Mhanadi wieder findet.

TALENT: FALSCHSPIEL

Durch das Talent *Falschspiel* stehen dem Helden unterschiedliche Aktionen zur Verfügung, um das Spiel zu seinen Gunsten zu beeinflussen. So kann er dadurch z.B. den Frachtwert einer Figur bestimmen (heimlich unter die Spielfigur schauen), eine Figur verschieben (pro 3 TaP* um ein Feld) oder den Würfelwurf manipulieren (Wurf wiederholen und das bessere Ergebnis nehmen bzw. sogar das Maximalergebnis erzielen).

Eine vergleichende *Sinnenschärfe*-Probe des Gegners ist dabei jedoch unvermeidlich, welche Kon-



sequenzen das scharfe Auge des Beobachters für den Falschspieler haben könnte hängt natürlich dann von dessen Plänen und dessen Laune ab. Weitere Einsatzmöglichkeiten liegen im Ermessen des Meisters.

EINSATZ VON MAGIE

Dem Einsatz von Magie steht prinzipiell nichts entgegen. So könnte z.B. ein MOTORICUS eine Figur plötzlich etwas verschieben oder ein BLICK IN DIE GEDANKEN

offenbart die gesamte Strategie des Gegenübers. Dem Gegner stehen jedoch *Sinnenschärfe*- und *Magiekunde*-Proben zu, um den Zauber zu durchschauen.

Der Blick in die Gedanken des Gegenspielers bietet je nach Spielleiter-Ermessen vielleicht einen Blick in die Frachtwerte gegnerischer Kamele. Denkbar wäre auch, dass man entsprechend gut auf die Strategie des Gegners vorbereitet ist und er so einen BwP verliert oder aber man selbst einen weiteren hinzugewinnt.





Okharim-Variante

Der Erfindungsreichtum der Tulamiden kennt kaum Grenzen. Wenig Wunder also, dass es zahllose Varianten des ebrühmten Spiels „Rote und Weiße Kamele gibt“.

Die hier vorgestellte Variante stellt eine Erweiterung des Basisspiels dar und zeichnet sich vor allem durch ein vergrößertes Spielfeld mit einigen zusätzlichen Details und Regelvarianten aus.

Benannt ist diese Variante nach dem berühmten Khunchomer Magier Khadil Okharim, welcher selbst vornehmlich diese Variante zu spielen pflegt, was interessierte Spielerhelden im Rahmen des Abenteuers

„Bastrabuns Bann“ auch erleben können.

Diese Erweiterung basiert auf dem handwerklichen Geschick von Christian und Susanne Conrad, die in Ihrer Spielrunde nicht nur diese Regeln weiter entwickelt haben, sondern auch ein komplettes Kamelspiel angefertigt haben. Um für die heimische Spielrunde ebenfalls ein eigenes Kamelspiel zu basteln ist eine kurze Bauanleitung am Ende des Textes zu finden. Wie das Spiel in vollendetem Zustand aussieht ist auf den Seiten der DSA-Artefaktschmiede in der Bildergalerie zu sehen:

<http://www.thumelicus.de/artefaktschmiede/>



„Nehmt noch einen Zug aus der Pfeife und lehnt euch zurück mein guter Nadrasb ibn Lehabad. In diesem Zimmer spielten und verloren schon Sultane und Handelsfürsten. Ihr ward ein guter Gegner und euer Einsatz wird einen Ehrenplatz in meinem Studierzimmer erhalten.“

–gehört, hoch oben im Rote und Weiße Kamele Zimmer des ehrenwerten Khadil Okharim im Efferd 1019 BF

Die Regeln Das Zubehör

Es gibt in dieser Variante insgesamt 20 Spielfiguren: 14 weiße und 6 rote Kamele. Sieben weiße und drei rote Kamele tragen ein goldenes, die anderen ein blaues Zierband. Diese werden dem goldenen und dem blauen Spieler zugeteilt (gold und blau sind die Lieblingsfarben der Spektabilität).

Zudem gibt es Spielsteine für die vier Startoasen, die fünf verschiedenen Waren und einen Rundenzähler.

In einem Lederbeutel befinden sich die insgesamt 45 Warensteine. Je wertvoller das Handelsgut, desto seltener ist es zu finden:

Steinöl (Wert: 2)	14 mal
Metallwaren (Wert: 4)	12 mal
Räucherwerk (Wert: 6)	10 mal
Khunchomer Pfeffer (Wert: 8)	6 mal
Wasserstein (Wert: 10)	3 mal

Die Waren sind je nach Ausführung des Spiels einzelne Kiesel bis hin zu kostbaren halbrunden Jadesteinen die auf der verborgenen Unterseite die traditionellen Symbole tragen, die den Wert der Ware bestimmen

–aus einem Reisebericht des Kusliker Hesinde-Geweihten Alessandrian Arivorer, 1007BF

Das Spielprinzip

Die Okharim Variante verlängert das normale Spiel um weitere 10-15 Minuten.

Das Spielfeld ist etwas größer und näher an der

aventurischen Geographie orientiert.

Die Spieler einigen sich vorher wortreich und mit Hilfe der Kababyloth (die Magie der Zahlen) auf fünf, sechs oder sieben weiße Kamele und die zu spielenden Runden.

„Der Kundige vermag mit der Magie der Zahlen den Ausgang des Spiels zu beeinflussen, mein Sohn. Wählst du 2 mal 3 Lastkamele, so entscheide dich für nicht weniger als 12 Runden, denn die zwölf ist die Vergöttlichung der sechs und die erste geheime Zahl der drei.“

–Fibu ibn Nadji, berühmter Kababyloth aus Fasar.

Startaufstellung und Zugablauf

Die erfindungsreichen tulamidischen Spieler haben zahlreiche Namen ersonnen um die Lastkamele von einander zu unterscheiden. So heißen Spielvarianten dem entsprechend nach den Sieben Wüstenstämmen der Novadis, nach den Namen der ersten Kalifen, oder – wie hier im Spiel des Khadil Okharim – nach den Sieben Städten aus dem Tulamidenland.

Auf dem Spielteppich finden sich vor jedem Spieler die 7 Symbole der 7 Städte in goldener und blauer Farbe. Auch die jeweils 7 Lastkamele tragen die 7 Symbole. Wenn nicht mit allen 7 Kamelen gespielt wird, suchen sich die Spieler ihre 5 oder 6 Lieblingskamele aus.

„...und als Letztes wähle ich das Kamel aus Fasar, denn der Bruder meines Schwagers stammt aus der Ewig Alten und ist ein einflussreicher Mann und gewitzter Karawanenführer. Dieses Kamel wird für Euch unerreichbar sein!“

Nun werden unter Anrufung Phexens abwechselnd die Waren der Kamele aus dem Beutel gezogen und nach Wahl des Spielers über die Symbole auf dem Teppich gelegt.



Die vier Oasenspielsteine werden auf das Oasensfeld mit den zwei Palmen gelegt, der Rundenzähler auf Runde Null.

Der Zugablauf in Kürze

1. Oasenspielstein wählen bzw. behalten
2. Der Spieler muss eine Figur ins Spiel bringen
3. Es wird gewürfelt
4. Eine oder mehrere Figuren werden bewegt
5. Der Einsatz kann nach Belieben erhöht werden

Der Zugablauf im Detail

1. Oasenspielstein wählen/behalten

Zu Beginn seiner ersten Runde nimmt sich der Spieler aus dem Oasensfeld einen der Oasensteine. In den folgenden Runden, kann er sich entscheiden, ob er weiterhin von dieser Oase aus starten möchte oder sich einen neuen Oasenspielstein wählt und dafür den alten zurücklegt.

Der Oasenspielstein entscheidet, aus welcher Oase Kamele ins Spiel gebracht werden können.

„...und dann hat der Fremde seine Oase getauscht und zwei Lastkamele ins Spiel gebracht. Auch unser Vater tauschte daraufhin seine Oase um die fette Beute zu erobern. In Wahrheit lockte ihn der Fremde damit in eine Falle um von seinem Lastkamel mit dem Wasserstein abzulenken...“

-gehört in den Straßen Mherweds in neuerer Zeit.



2.-5. Der Zugverlauf entspricht den Regeln der Grundvariante.

Die Spielfiguren

Man darf nicht über eigene oder fremde Kamele hinweg ziehen.

Die Weißen Kamele

Die Ladung der Lastkamele ist nicht auf der Unterseite der Figur zu finden.

Die Kamele tragen die 7 Symbole der 7 tulamidischen Städte:

Anchopal	a
Baburin	b
Khunchom	k
Fasar	f
Mherwed	m
Rashdul	r
Zorgan	z

Wenn ein Kamel des goldenen Spielers erobert wird, nimmt sich der Blaue Spieler den Warenstein des goldenen Kamels und legt ihn vor sich auf das entsprechende goldene Symbol. Dabei darf er einmal unter den Warenstein schauen und gilt damit von nun an als Besitzer des Lastkamels. Die vor dem Spieler liegenden Warensteine symbolisieren also auch den Besitz der zugehörigen Kamele.

Die Roten Kamele

Schlägt ein rotes Kamel ein weißes, wird es nicht auf ein freies Nachbarfeld gestellt, sondern verbleibt auf seinem Ursprungsfeld. Der Angriff kostet weiterhin einen Bewegungspunkt.

Die Spielfelder

Unau

Rote Kamele dürfen nicht nach oder über Unau gezogen werden. Sobald ein weißes Kamel die Stadt erreicht, wird es vom Spielfeld genommen und bis zur Auswertung auf das Zelt von Unau am Rande des Spielfelds abgestellt.

Oasen

In der Okharim-Variante gibt es folgende Startoasen:

- Hayàbeth
- Al'Rifat
- Yiyimris
- Birscha

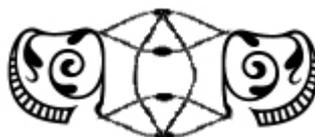
Zusätzlich gibt es noch Oasen, die auf dem Weg nach Unau liegen, oder eine Ausweichroute anbieten. Aus diesen kann man ohne Bewegungspunkte aufzuwenden heraus ziehen, was dazu führt, dass alle Startoasen gleich weit von Unau entfernt liegen. Doch der Angriff auf bzw. die Eroberung fremder Kamele ist von ihnen aus verboten:

- Tarfui
- Keft
- Manesh

Charakteraktionen

Talent: Falschspiel

Mit einer gelungenen Probe zu Beginn des Spiels kann ein Warenstein zurück in den Beutel gelegt werden und dann ein neuer gezogen werden.





Kurze Bastelanleitung

Materialien:

Schatulle: eine alte Weinkiste und eine kleinere Holzkiste aus der Dekoabteilung des Baumarkts, die in die Weinkiste passt.

1 Lederbeutel

Leinentuch aus einem gut bestückten Bastelgeschäft (naturfarben) 1m x 1m.

Spielfiguren aus dem Brettspiel TIMBUKTU von Queen Games zweckentfremdet (im Kaufhof 15€, Figuren reichen für 2 RWK Spiele!)

für die Warensymbolsteine: Holzhalbkugeln (45 Stück)

Stofffarbe: Sand aus dem Bastelgeschäft und Färbesalz

Stoffmalfarben, dünne Pinsel und Stoffmalstifte (um die feineren Linien genauer zeichnen zu können)

kleine Holzperlen zum Verzieren des Spielbretts

2 Holzkamele aus dem Bastelgeschäft, eigentlich gedacht für die Verzierung von Keilrahmen

Plakatfarben (für Grundierung der Schatulle) und Acrylfarben (für den Lackeffekt)

Glastisch (braucht man nicht direkt für das Spiel, aber als Hilfsmaterial)

Anleitung:

Zuerst haben wir das Leinentuch in der Waschmaschine „sand“ eingefärbt.

Währenddessen wurde die alte Weinkiste mit Plakatfarben grundiert und danach mit Acrylfarben zum glänzen gebracht und tulamidisch verziert.

Für die Hexagrammfelder druckten wir ein Hexagramm auf DIN A4 aus und legten dieses auf eine Glasplatte, darüber das Leinentuch. Von unten wurde beides mit einem Halogenstrahler angestrahlt und so konnten wir ordentliche, einheitliche Felder mit einem Stoffmalfarbenstift „abpausen“!

Danach die Hexagrammfelder nach Bestimmung ausmalen: ocker für Wüste, braun für Gebirge, blau für Oasen und weiß für den Cichanebi See.

Vierzehn der insg. 20 Kamele weiß anmalen, 6 davon rot. Jeweils 7 bzw. 3 Stück z.B. blau und gold markieren. Wir haben zur Erkennung der Kamele die tulamidischen Anfangsbuchstaben der Ausgangsstädte Anchopal, Baburin, Kunchom, Fasar, Mherwed, Rashdul und Zorgan gewählt.

Wem das zu „kompliziert“ ist, kann sie auch einfach durchnummerieren oder anders markieren!

Das Spielfeld wird noch mit dem Unauer Zelt, dem Oasenplatz, dem Rundenzähler und anderen tulamidischen Symbolen und Zeichen verziert.

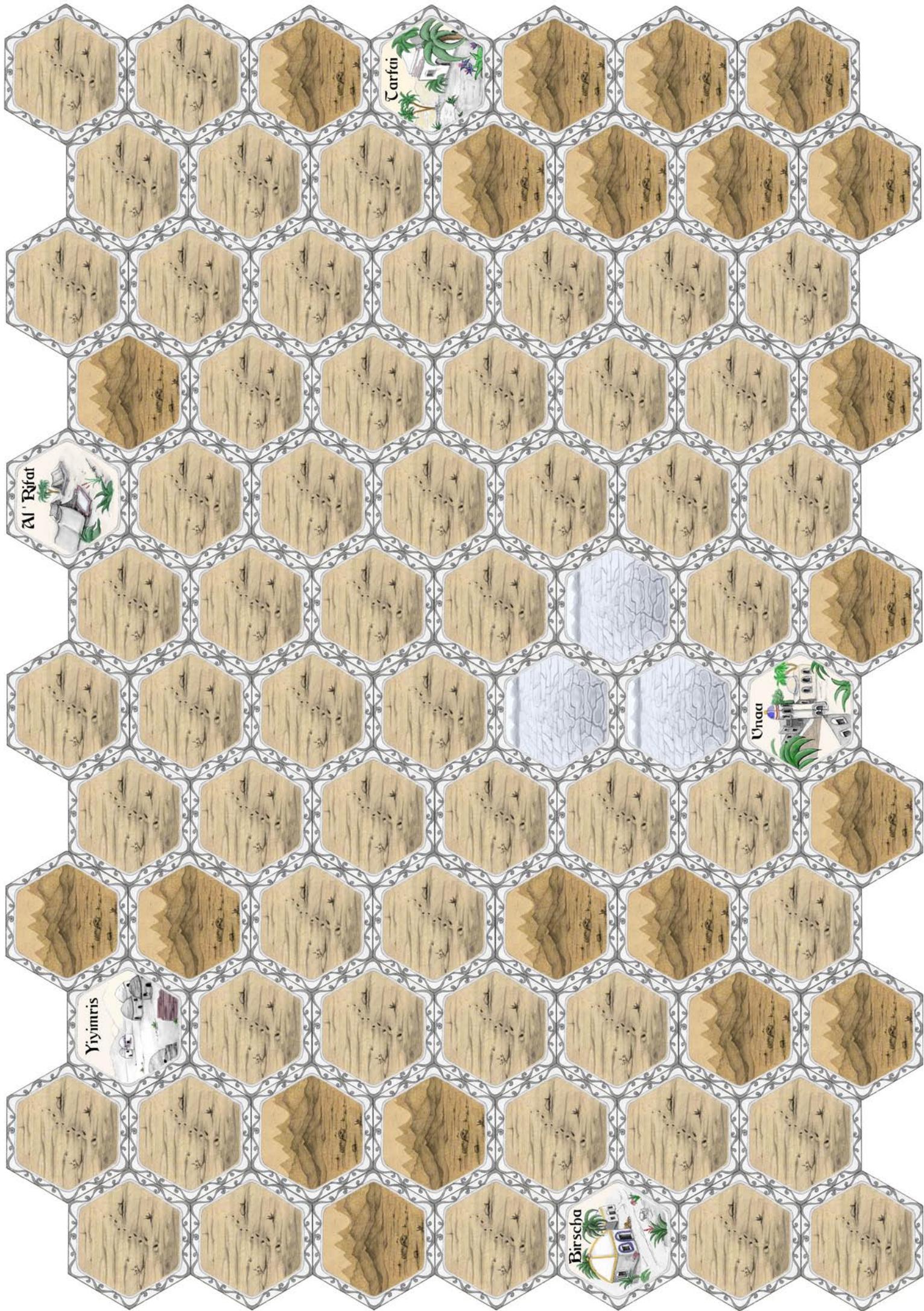
Außerdem benötigt werden noch der Rundenzähler- und die vier Oasenspielsteine. Wer die Möglichkeit hat, sollte für die Oasenspielsteine besser Zelte anstatt Würfel nehmen!

Die 45 Holzhalbkugeln grundieren und auf deren Unterseite mit den jeweiligen Warensymbolen versehen.

Zeitaufwand: 3-4 Tage , **Kosten:** ca. 100€







Tarfai

Al' Rifat

Unqa

Yiyimris

Birscha

