

KAMELOOT™



REGELN



© 2021 Blue Orange Edition.
Kameloot und Blue Orange sind
Markenzeichen von Blue Orange
Edition, Frankreich. Veröffentlichung
und Vertrieb des Spiels unter
der Lizenz von Blue Orange, 97
impasse Jean Lamour, 54700
Pont-à-Mousson, Frankreich.
www.blueorangegames.eu


blue orange
Hot Games Cool Planet



CÉDRIC NH
GRÉGORY GRARD
MATHIEU ROUSSEL
FRÉDÉRIC BOULLE
INGENIOUS STUDIOS





SPIELZUBEHÖR



- 96 Zaubergegenstand-Karten
- 6 Tavernen-Marken: 1 Eulen-Seite, 1 Schwarze Katze-Seite



EINLEITUNG

Eine Taverne, eifrige Händler und Zaubergegenstände ... das ist alles, was Sie brauchen, um der reichste Händler Kameloots zu werden.

Aber welche Taverne wählen Sie: Die Taverne zur Eule, wo Ritter und Zauberer mit reichen Händlern verkehren, ODER die Taverne zur Schwarzen Katze, ein Unterschlupf für Gauner und Hexer, die Böses im Schilde führen?



Gehen Sie in die Taverne, die für Ihr Vorhaben am besten geeignet ist; vervollständigen Sie die Sammlungen von Zaubergegenständen und verkaufen Sie diese mithilfe anderer Händler. Hüten Sie sich vor Abtrünnigen - in den Tavernen ist sich jeder selbst der Nächste!

Anzahl der Karten von diesem Exemplar



Mindestanzahl Karten, die zum Vervollständigen einer Sammlung von Zaubergegenständen erforderlich sind.

Zauberkraft des Zaubergegenstands



ZIEL DES SPIELS

Gehen Sie in eine der zwei beliebtesten Tavernen von Kameloot In jeder von ihnen werden Händler Ihnen dabei helfen, Sammlungen von Zaubergegenständen zu vervolls-

tändigen. Wenn eine Sammlung vollständig ist, verkaufen Sie sie an die Gäste in der Taverne und teilen Sie das eingenommene Gold mit den anwesenden Händlern: Jeder Zaubergegenstand bringt eine Goldmünze ein.

Nichts zwingt Sie dem gleichen Tavernen-Wirt treu zu bleiben! Abtrünnige werden nicht bestraft!

Werden Sie der reichste Händler der Stadt sein?



VORBEREITUNG

1. Jeder Spieler erhält eine Tavernen-Marke. Die restlichen Marken bleiben in der Schachtel.
2. Jetzt werden die Teams gebildet: Die Spieler werfen ihre Marke wie eine Münze, um zu entscheiden in welcher Taverne sie beginnen. Dann legen sie ihre Marke vor sich auf den Tisch, sodass die Seite, auf der sie gelandet ist, zu sehen ist.
3. Anschließend werden alle Zaubergegenstand-Karten gemischt und an die Spieler verteilt. Jeder erhält vier Karten.
4. Die restlichen Karten werden verdeckt in die Mitte des Tisches auf einen Stapel gelegt.

Der Spieler, der zuletzt mit einem Verkäufer gesprochen hat, beginnt. Die Partie wird im Uhrzeigersinn gespielt.



SPIELABLAUF

Es werden mehrere Spielrunden gespielt.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, führt er die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

- 1• Zaubergegenstände einer Sammlung zur Verfügung stellen oder die Zauberkraft eines Zaubergegenstands nutzen.
- 2• Überprüfen, ob eine Sammlung vollständig ist.
- 3• Neue Karten aufnehmen.

1• Zaubergegenstände einer Sammlung zur Verfügung stellen oder die Zauberkraft eines Zaubergegenstands nutzen.

Zaubergegenstände zur Verfügung stellen: Legen Sie eine oder mehrere Karten mit identischen Zaubergegenständen von den Karten auf Ihrer Hand aufgedeckt vor sich auf den Tisch.

ODER

Nutzen Sie die Zauberkraft eines Zaubergegenstandes auf Ihrer Hand, indem Sie die entsprechende Karte aufgedeckt neben den Stapel legen. Wenden Sie dann die Zauberkraft des Zaubergegenstandes wie auf der Karte gezeigt an. Die abgeworfenen Karten sind nicht die ganze Partie über sichtbar. Nur die zuletzt abgeworfene Karte können alle sehen.

2• Überprüfen, ob eine Sammlung vollständig ist.

Prüfen Sie, ob die ausgespielte Karte oder Karten eine Ihrer Sammlungen in Ihrer Taverne vervollständigen.

Eine Sammlung ist vollständig, wenn sie die gleiche Anzahl von Zaubergegenständen enthält, die auf der Karte angegeben ist.

Zum Beispiel, eine Sammlung von Zauberstäben mit zwei Zweigen muss mindestens drei Exemplare enthalten.

Gegenstand	Mindestanzahl der Karten, die zum Vervollständigen einer Sammlung notwendig sind
Magnetring	2 Karten
Zauberstab mit zwei Zweigen	3 Karten
6-Finger-Handschuh	4 Karten
Zaubertrank	5 Karten
Zaubermantel	6 Karten
Tausch-Pergament	7 Karten

Nur wenn die Sammlung vollständig ist, können Sie die Zaubergegenstände unter den Mitgliedern Ihrer Taverne aufteilen. Sammeln Sie hierzu **ALLE** Exemplare von diesem Gegenstand von den verschiedenen Mitgliedern Ihrer Taverne ein. Die Karten werden umgedreht, sodass das Goldstück zu sehen ist. Beginnen Sie bei sich und verteilen Sie die Karten dann einzeln im Uhrzeigersinn, bis alle Karten aufgebraucht sind. Wenn es mehr Karten als Mitglieder in Ihrer Taverne gibt, machen Sie auf die gleiche Weise weiter und verteilen Sie noch eine Runde Karten.

Hinweis: Es kann passieren, dass nicht alle Mitglieder Ihrer Taverne die gleiche Anzahl Goldstücke erhalten.

Alle Spieler legen die Karten, die sie erhalten haben, unter ihre Tavernen-Marke.

Diese Goldstücke sind Ihr Vermögen, das am Ende der Partie mit dem Vermögen der anderen Spieler verglichen wird.

3. Neue Karten aufnehmen.

Ziehen Sie so viele Zaubergegenstand-Karten vom Stapel, dass Sie wieder vier Karten auf der Hand haben. Wenn Sie schon vier Karten oder mehr auf der Hand haben, ziehen Sie keine weiteren vom Stapel.

DIE ZAUBERGEGENSTÄNDE

Jeder Zaubergegenstand hat eine spezielle Zauberkraft, die Ihnen während des Spiels sehr nützlich sein kann.



2- Der Magnetring (8 Exemplare)

Nennen Sie die Zahl eines Zaubergegenstands - ohne sich die abgeworfenen Karten vorher anzusehen - und nehmen Sie alle Karten von diesem Zaubergegenstand vom Stapel der abgeworfenen Karten. Legen Sie diese Karten aufgedeckt vor sich hin, um eine Sammlung zu beginnen oder zu ergänzen.



3 - Zauberstab mit zwei Zweigen (11 Exemplare)

Legen Sie zwei Zaubergegenständen von den Karten auf Ihrer Hand aufgedeckt vor sich hin. Sie können jetzt zwei Sammlungen beginnen und/oder ergänzen.



4 - 6-Finger-Handschuh (13 Exemplare)

Ziehen Sie zwei Zaubergegenstand-Karten und fügen Sie diese den Karten auf Ihrer Hand hinzu. Hinweis: Sie werden insgesamt mehr als vier Karten auf der Hand haben und müssen Schritt 3 auslassen.



5- Der Zaubertrank (16 Exemplare)

Wählen Sie einen Spieler (ausgenommen sich selbst) und drehen Sie seine Tavernen-Marke um, sodass er ins andere Lager wechseln muss.



6- Der Zaubermantel (24 Exemplare)

Drehen Sie Ihre Tavernen-Marke um und wechseln Sie ins andere Lager.



7 - Das Tausch- Pergament (21 Exemplare)

Tauschen Sie eine Zaubergegenstand-Sammlung gegen die eines anderen Spielers. Es müssen zwei unterschiedliche Sammlungen sein. Zum Beispiel: Sie können Ihre Sammlung mit zwei 6-Finger-Handschuhen gegen die Sammlung mit fünf Tausch-Pergamenten eines anderen Spielers tauschen.



Das Horn des Einhorns (3 Exemplare)

Dieser Gegenstand ist ein Joker, der jeden beliebigen Zaubergegenstand ersetzen kann. Der Joker muss immer zu einem oder mehreren identischen Zaubergegenständen gesteckt ODER zu einer bereits vorhandenen Sammlung vor Ihnen auf dem Tisch gelegt werden. Das Horn des Einhorns hat keine besondere Zauberkraft: Es kann also nicht abgeworfen werden.



ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn ein Spieler keine neuen Karten mehr ziehen kann, weil der Stapel aufgebraucht ist. Die Spielrunde wird beendet, damit alle Spieler gleich oft an der Reihe waren.

Dann zählt jeder Spieler seine Goldstücke, die er durch den Verkauf seiner Zaubergegenstände verdient hat. Der reichste Spieler ist der beste Händler Kameloots und gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand teilen sich die Spieler den Sieg.