

KAMELOOT

Ein wechselhaftes Kartenspiel für 3-6 Händler ab 8 Jahren von Cedric NH,
Gregory Grard, Mathieu Roussel, Frederic Boule



SPIELIDEE

Ihr seid Händler und verkauft gemeinsam Magische Gegenstände. Aber Vorsicht: Der Ertrag wird nicht immer gerecht aufgeteilt. Jeder Händler in deiner Taverne erhält einen Anteil, egal wie viele Magische Gegenstände er beigesteuert hat. Da hilft nur, geschickt die Taverne zu wechseln, um möglichst viel vom begehrten Gold abzubekommen



SPIELMATERIAL

102 Spielkarten, davon

- 96 Magische Gegenstände
- 6 Tavernenkarten: jeweils 1 Seite „Die Heulende Eule“ und 1 Seite „Zur Schwarzen Katze“

Tavernenkarten



Magische Gegenstände



Die Heulende Eule



Zur Schwarzen Katze



Rückseite: Goldmünze



Anzahl der Karten dieser Sorte im Spiel

Mindestanzahl an Karten, die zum Vervollständigen dieses Sets benötigt werden

Effekt des Magischen Gegenstandes



SPIELVORBEREITUNG

1. Gebt jedem Händler 1 Tavernenkarte und legt die übrigen zurück in die Spielschachtel.
2. Legt alle gleichzeitig eure Tavernenkarte mit einer Seite eurer Wahl vor euch ab. Die sichtbare Seite zeigt die Taverne, in der ihr euch befindet.
3. Mischt alle Magischen Gegenstände. Zieht dann alle jeweils 4 Karten auf die Hand.
4. Bildet mit den übrigen Karten einen Nachziehstapel und legt diesen verdeckt in die Mitte eurer Spielfläche. Lasst daneben Platz für einen im Laufe der Partie entstehenden offenen Ablagestapel.



SPIELABLAUF

Wer zuletzt mit einem Ladenbesitzer gesprochen hat, beginnt. Setzt das Spiel bis zum Spielende im Uhrzeigersinn fort.

Wenn du an der Reihe bist, führst du die folgenden Aktionen der Reihe nach aus:

1. Spiele 1 oder mehrere Magische Gegenstände desselben Typs offen vor dir aus ODER spiele 1 Magischen Gegenstand auf den offenen Ablagestapel und nutze seinen Effekt.

Die offen vor dir ausgespielten Magischen Gegenstände desselben Typs bezeichnen wir als **Sammlung**. Spielst du 1 oder mehrere Magische Gegenstände eines Typs aus, beginnst du mit diesen Karten eine neue Sammlung, falls du diesen Gegenstand noch nicht vor dir liegen hast. (Du kannst somit maximal 6 Sammlungen haben.) Oder du kannst eine Sammlung erweitern, falls du von diesem Gegenstand bereits 1 oder mehrere Karten vor dir liegen hast.

Hinweis: Die Effekte der 6 Magischen Gegenstände erklären wir euch auf Seite 4.

2. Prüfe, ob du ein Set vervollständigt hast.

Ein **Set** besteht aus Magischen Gegenständen 1 Typs. Damit ein Set vollständig ist, muss es die Mindestanzahl an Karten erreichen, die auf den Karten dieses Magischen Gegenstandes angegeben ist. **Wichtig:** Zu einem solchen Set zählen alle Magischen Gegenstände dieses Typs in den Sammlungen **all derjenigen Händler, die in derselben Taverne sind wie du!** Du kannst ein Set vervollständigen, indem du 1 oder mehrere Karten eines Magischen Gegenstandes vor dir ausspielst oder indem du durch das Nutzen des Effekts des *Zaubertranks* oder des *Magischen Umhangs* die Tavernenkarte eines Händlers änderst.

Falls du ein Set vervollständigt hast, verkaufst du es sofort und teilst den Ertrag unter allen Händlern in dieser Taverne auf.

Dazu sammelst du **ALLE** Karten mit diesem Magischen Gegenstand von den Händlern deiner Taverne ein. Drehe die Karten um, dass jeweils die Goldmünze zu sehen ist. Verteile sie - bei dir beginnend - im Uhrzeigersinn an die Händler in deiner Taverne, bis alle Karten verteilt sind.

Hinweis: Es wird häufiger vorkommen, dass nicht alle gleich viele Goldmünzen erhalten.

Beispiel: Alex legt 2 Zaubertränke (mindestens 5 für ein Set benötigt) zu seiner aus bislang 1 Zaubertrank bestehenden Sammlung. In derselben Taverne befinden sich im Uhrzeigersinn folgend noch Kim (1 Zaubertrank in ihrer Sammlung), Terry (2 Zaubertränke in seiner Sammlung) und Samy (ohne Zaubertrank-Sammlung). Es liegen somit 6 Zaubertränke in den Sammlungen der Händler in dieser Taverne. Dadurch hat Alex ein Set vervollständigt. Er nimmt alle Zaubertränke von Kim, Terry und sich und dreht diese auf die Seite mit der Goldmünze. Dann verteilt er diese im Uhrzeigersinn bei sich beginnend an alle Händler in der Taverne. Das bedeutet, Alex und Kim erhalten 2 Goldmünzen, Terry und Samy jeweils 1.

Lege alle Goldmünzen, die du erhältst, unter deine Tavernenkarte. Am Spielende gewinnt der Händler mit den meisten Goldmünzen.

3. Ziehe Karten nach.

Ziehe so viele Magische Gegenstände vom Nachziehstapel, bis du wieder 4 auf der Hand hast.

Wenn du bereits 4 oder mehr Karten auf der Hand hast, ziehst du keine Karten nach (nur aufgrund des Effekts des Magischen Gegenstands 6-Finger-Handschuh möglich).



SPIELEINDE

Das Spielende wird eingeleitet, sobald ein Händler nicht genug Karten nachziehen kann, um 4 Karten auf der Hand zu haben, weil der Kartenstapel aufgebraucht ist. Spielt so lange weiter, bis jeder gleich oft an der Reihe war.

Zählt dann eure Goldmünzen, die ihr durch den Verkauf Magischer Gegenstände erhalten habt. Wer die meisten Goldmünzen besitzt, ist der beste Händler von Kameloot und gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Jeder Magische Gegenstand hat einen Effekt, der dir im Spiel sehr hilfreich sein kann:



2 - Magnetring (8 Exemplare)

Nenne einen Magischen Gegenstand (die Nummer ist ausreichend) und lege alle Karten dieses Gegenstands vom Ablagestapel vor dir ab. (Du darfst den Ablagestapel vorher nicht durchsehen.) Du kannst damit eine Sammlung beginnen oder erweitern und ggf. 1 Set vervollständigen.



3 - Gegabelter Zauberstab (11 Exemplare)

Lege 2 verschiedene Magische Gegenstände aus deiner Kartenhand offen vor dir aus. Du kannst damit 2 Sammlungen beginnen und/oder erweitern und ggf. 1 oder 2 Sets vervollständigen.



4 - 6-Finger-Handschuh (13 Exemplare)

Ziehe 2 Magische Gegenstände vom Nachziehstapel und nimm sie auf die Hand. Hinweis: Am Ende deines Zuges wirst du mehr als 4 Karten auf der Hand haben und daher in Schritt 3 keine Karten nachziehen.



5 - Zaubertrank (16 Exemplare)

Wähle 1 anderen Händler (nicht dich selbst) und drehe dessen Tavernenkarte um. Damit wechselt er die Taverne.



6 - Magischer Umhang (24 Exemplare)

Drehe deine Tavernenkarte um und wechsele damit die Taverne.



7 - Verwandlungszauber (21 Exemplare)

Tausche 1 deiner Sammlungen mit der eines anderen Händlers. Die 2 Sammlungen müssen aus unterschiedlichen Magischen Gegenständen bestehen. Du kannst damit eine Sammlung beginnen oder erweitern und ggf. 1 Set vervollständigen.



Das Horn eines Einhorns (3 Exemplare)

Dieser Magische Gegenstand ist ein Joker, den du nur in Verbindung mit einem anderen Magischen Gegenstand nutzen darfst. Du darfst ihn entweder zusammen mit 1 oder mehreren Magischen Gegenständen desselben Typs vor dir ausspielen ODER einer Sammlung von Magischen Gegenständen, die bereits vor dir liegt, hinzufügen. Das Horn hat keinen Effekt, du kannst es daher nicht offen auf den Ablagestapel spielen.

IMPRESSUM

Autoren: Cedric NH, Gregory Gard, Mathieu Roussel, Frederic Boule • Illustrationen: Ingenious Studios

DEUTSCHE AUSGABE: Grafikdesign: Jessy Töpfer • Redaktion: Stefan Stadler

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter der Lizenz von Blue Orange.

© 2020 Blue Orange Edition, © der deutschen Ausgabe 2021 Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele