Fäden der Macht

Kamele beladen

Material

9 große Kamel-Karten
28 kleinere Gepäck-Karten

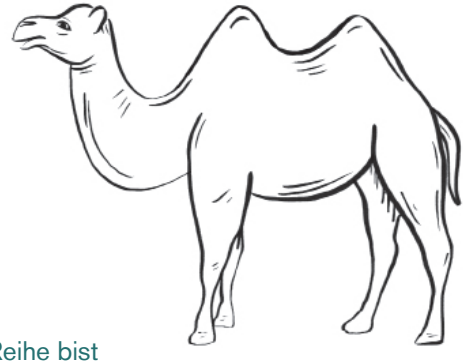
Spielziel

Wer die längste Karawane legen kann, gewinnt!

Anleitung

- Ihr legt beide Stöße getrennt voneinander verkehrt in die Mitte.
- Die oberste Kamel-Karte wird für alle sichtbar auf dem Stapel aufgeschlagen: Die Zahl auf der Karte zeigt an, wie stark das Kamel ist und wie viel Gewicht das Kamel daher höchstens tragen kann.
- Es wird im Uhrzeigersinn bzw. abwechselnd gespielt.
- Die/Der Jüngste beginnt.
- Der Reihe nach nehmt ihr eine Gepäck-Karte vom Stoß und legt sie in der Mitte für alle sichtbar ab.
- Auf jeder Gepäck-Karte befindet sich ein Zahlenwert – dieser zeigt an, wie schwer das jeweilige Gepäckstück ist.
- Die Karten werden nebeneinander abgelegt, sodass alle Gepäckstücke sichtbar bleiben.

Spielanleitung | Kamele beladen



Was machst du, wenn du an der Reihe bist

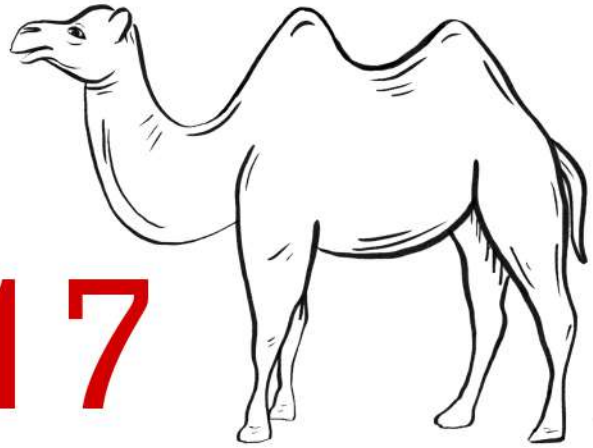
- Leg eine Gepäck-Karte in der Mitte ab und zähle den Wert dieser Gepäck-Karte zu bisherigen Summe der offenliegenden Gepäck-Karten dazu. Sag die neue Gesamtsumme laut.
- Solange dieses Gepäckgewicht noch unter der Zahl auf der Kamel-Karte liegt, hebt ihr weiter reihum Gepäck-Karten ab.
- Hast du mit dem Ablegen deiner Gepäck-Karte genau die Summe erreicht, die das Kamel tragen kann, gewinnst du diese Runde und darfst dir die Kamel-Karte nehmen. Leg deine Kamele nebeneinander zu einer Karawane!
- Übersteigt das Gesamtgewicht der Gepäckstücke die Tragekraft des Kamels, ist die Runde ebenfalls beendet. Du hast mit deiner Gepäck-Karte das arme Kamel jedoch überladen! Daher bekommt der vorherige Spieler / die vorherige Spielerin die Kamel-Karte.
- Erwischst du eine Rattenfloh-Karte, endet die Runde sofort! Denn du darfst das Kamel keinesfalls damit beladen: Es könnte sich durch einen Flohbiss mit Pestbakterien anstecken! Der vorige Spieler / die vorige Spielerin bekommt daher die Kamel-Karte.

Eine neue Runde beginnt

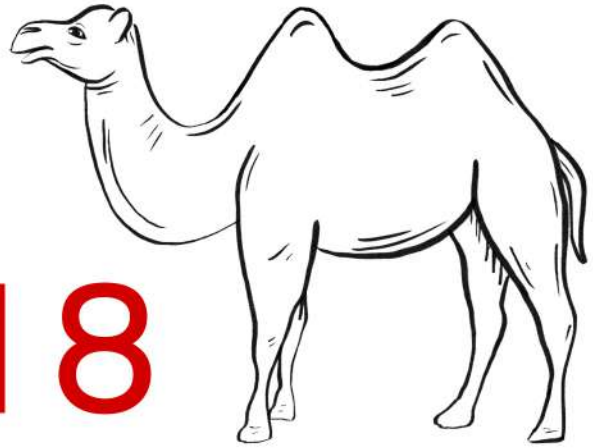
- Mischt alle Gepäck-Karten neu und legt sie wieder verkehrt zu einem Stoß.
- Schlagt eine neue Kamel-Karte vom verbliebenen Stapel wieder auf.
- An der Reihe ist der-/diejenige, vor dem/der das Spiel in der Vorrunde stehengeblieben ist.
- Wenn keine Kamel-Karte mehr in der Mitte liegt, ist das Spiel zu Ende.
- Der Spieler oder die Spielerin mit der längsten Karawane hat das Spiel gewonnen!

Let's play! FÄDEN DER MACHT | © dommuseum.at

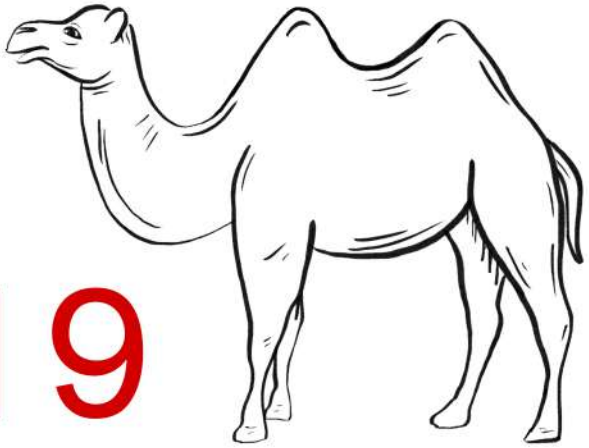
17



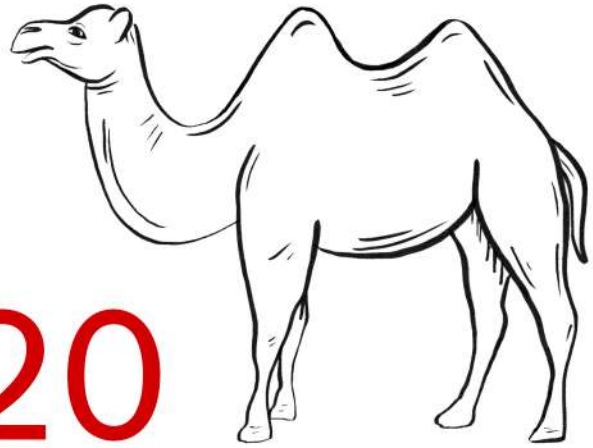
18



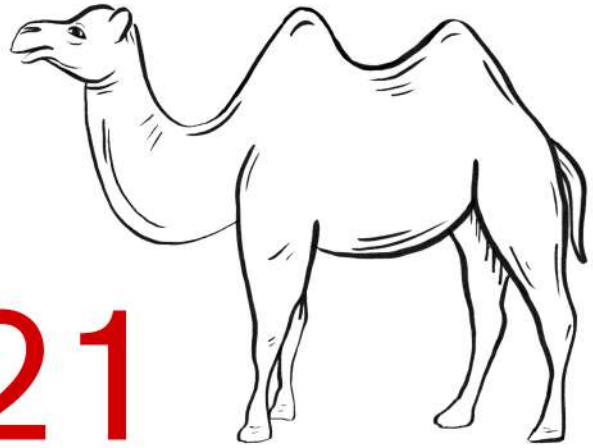
19



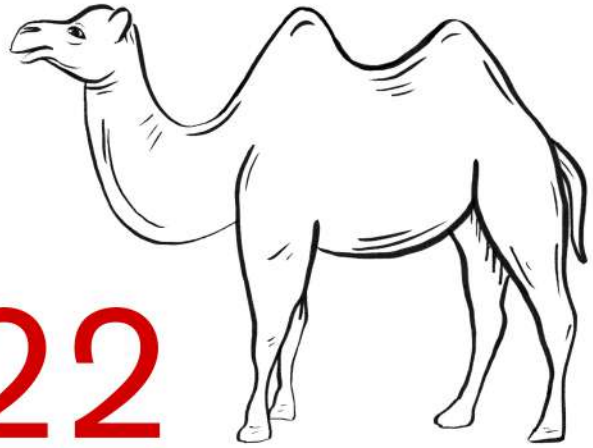
20



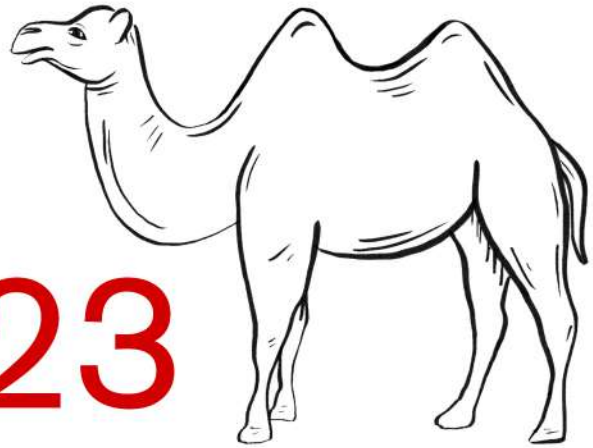
21



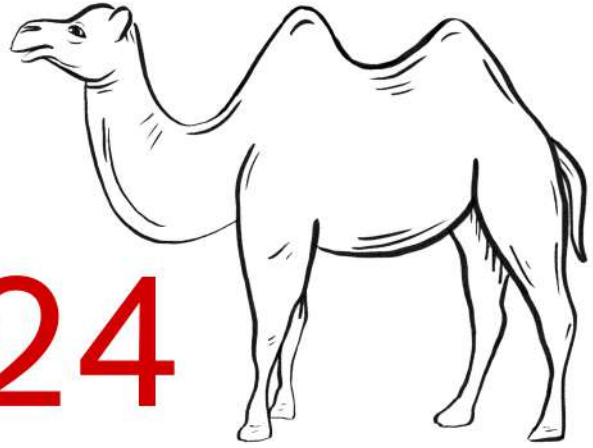
22



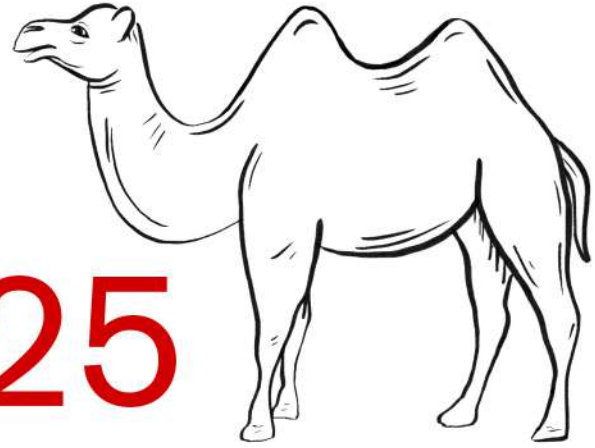
23



24



25



Dom Museum | Wien

9

Kulturapfel

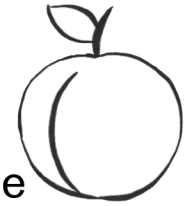
4

Rosenöl
aus Persien

2

Jade
aus China

9



Pfirsiche
aus Persien

7

Muskatnüsse

5

Gewürznelken

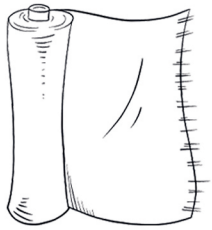
6

Ingwer

1

Safran

10

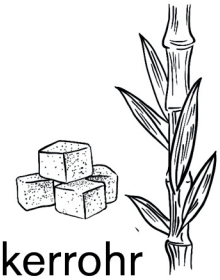


Rohseide aus China

6

Datteln

11



Zuckerrohr

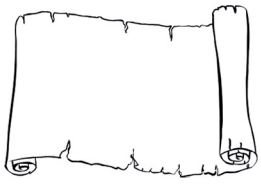
10

Heuballen

8

Baumwolle
aus Persien

3



Papier aus China

12

Teppiche
aus Persien

4

Tee aus China

11

Marderhundpelze
aus China

5

Reis

8

Porzellan aus China

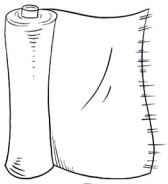
7

Schwarzer
Pfeffer

3

Salzleckstein

12



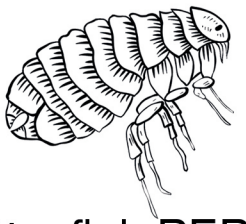
Gold-Seide-Stoffe
aus Persien

2

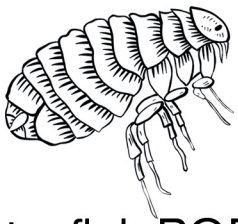
Lapis Lazuli
aus Afghanistan

1

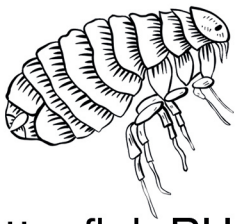
Weihrauch



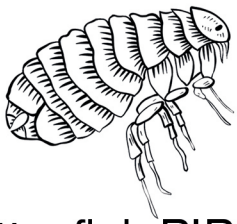
Rattenfloh PEPPI



Rattenfloh POPPI



Rattenfloh PUPPI



Rattenfloh PIPPI