

ZUSATZAKTIONEN – Sie sind immer freiwillig und zusätzlich.

1. 1 Auftrag ausführen



Alle benötigten **Waren** abgeben, die **Belohnung** für den Auftrag nehmen und Auftrag verdeckt auf der **Schublade** ablegen.

2. 3 Geld nehmen



1 Würfel, egal mit welcher Augenzahl auf den **Geldsack** legen und **3 Geld** nehmen.

3. 1 Würfel neu würfeln



1 Kamel in den **Vorrat** zurücklegen und **1 Würfel** neu würfeln.

4. 1 Würfel rauf oder runter drehen



2 Kamele in den **Vorrat** zurücklegen und **1 Würfel** um **1 Zahl** nach oben oder unten drehen.

5. 1 schwarzen Würfel kaufen



3 Kamele in den **Vorrat** zurücklegen und **1 schwarzen Würfel** nehmen, **würfeln** und auf sein **Tableau** legen. **Achtung:** Jeder Spieler darf **pro Zug** nur **1 schwarzen Würfel** kaufen.

RUNDENABLAUF - Wie läuft eine Runde ab?

AM ANFANG EINER RUNDE

1. Neuen Startspieler bestimmen.

Startspieler wird der Spieler, der sich in der letzten Runde als letzter bewegt hat.



2. Stadt- und Charakterboni werden ausgeschüttet.

Alle ! schütten jetzt ihre Boni aus. Diese sind auf allen kleinen Städten (blaue Plättchen) und auf manchen Charakteren zu finden.



3. Die Würfel kommen zurück.

Alle Spieler nehmen ihre Würfel zurück.

Alle schwarzen Würfel kommen auf ihren Platz auf dem Spielplan zurück.

4. Würfel neu würfeln, eventueller Ausgleich.

Die Spieler würfeln ihre Würfel. Bei einem Wurf **kleiner als 15 Würfelaugen** bekommt der Spieler einen Ausgleich. Der Spieler nimmt sich 1 Geld **oder** 1 Kamel für jedes Auge unter 15.

EINE RUNDE

1. Der Spieler führt eventuelle Zusatzaktionen aus.

2. Der Spieler muss 1 Aktion ausführen.

3. Der Spieler führt eventuelle Zusatzaktionen aus.

Dann ist der nächste Spieler am Zug.

Eine Runde ist zu Ende, wenn kein Spieler mehr Würfel hat.

AM ENDE EINER RUNDE

1. Alle liegengebliebenen Aufträge werden abgeräumt.

2. 6 neue Aufträge werden ausgelegt.



SCHLUSSWERTUNG - Was gibt am Ende Punkte?

Nach 5 Runden ist das Spiel zu Ende. Punkte gibt es noch:

* für die 2 Zielkarten.

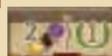
* für je 10 Geld = 1 Punkt.



* für 1 Handelsposten in Bejing.



* für je 2 Waren = 1 Punkt. Kamele sind keine Waren.



Achtung: Nur wenn 1 Handelsposten in Bejing gesetzt ist.

* für den Spieler mit den meisten Aufträgen: 7 Punkte.

