

## Das tulamidische Kamelspiel „rote und weiße Kamele“

<i>Schritt im Spiel</i>	<i>Aktionen der Rollenspieler</i>
Die Figuren werden aufgestellt; die Steine, die Waren darstellen verteilt. Ist die Verteilung glücklich für die Spieler?	Jeder Spieler beginnt mit 0 Warenpunkten und 2 W6 Gewinnpunkten.
Das Spiel beginnt die Spieler probieren gute Handelsrouten zu erschließen, die richtigen Waren zu finden und teuer zu verkaufen.	Eine Anzahl von Runden festlegen. In jeder Runde können die Spieler eine der folgenden drei Aktionen ausführen. (Proben werden dabei wo es geht verdeckt gewürfelt, auch die eigenen Punkte werden geheim gehalten.
<p><i>Option 1:</i> Der Spieler versucht eine wertvolle Ware zu finden.</p> <p><i>Option 2:</i> Der Spieler probiert dem anderen vorzutäuschen, er hätte gute Waren gefunden.</p> <p><i>Option 3:</i> Der Spieler probiert seine Waren möglichst teuer zu verkaufen.</p>	<p>Eine Probe auf Glückspiel (MU/IN/IN) <i>bei Erfolg:</i> 1 W6 zu den Warenpunkten addieren.</p> <p>Eine Probe auf Bekehren/Überzeugen (KL/IN/CH) <i>bei Erfolg:</i> 3 Punkte zu den eigenen Warenpunkten addieren; der Gegner muss 3 von seinen Warenpunkten abziehen.</p> <p>Eine Probe auf Feilschen (MU/KL/CH) <i>bei Erfolg:</i> Warenpunkte auf Gewinnpunkte addieren, danach die Warenpunkte nullen. <i>bei Misserfolg:</i> Warenpunkte halbieren (wenn nicht glatt: abrunden).</p>
Am Schluß gewinnt der Spieler mit dem meisten Gewinn.	Der Spieler mit den meisten Gewinnpunkten gewinnt. Warenpunkte bringen jetzt nichts mehr (außer vielleicht Hohn, wenn man sie nicht rechtzeitig in Gewinn verwandelt hat).