

S P I E L A N L E I T U N G

Die Seidenstraße

ABENTEUER ZWISCHEN
XI'AN UND VENEZIA.

Ein Spiel von Hartmut Kommerell.

DIE SEIDENSTRASSE

Ein taktisches Wettrennen für 2 bis 7 Spieler ab 10 Jahren.



WIE DIE SEIDE NACH EUROPA KAM, ODER: DIE EINLEITUNG

Im Jahre 1225 kehrt der Venezianer Marco Polo von seiner großen Entdeckungsreise aus dem fernen und rätselhaften China zurück. Was er von dort zu berichten weiß ist so überwältigend, so phantastisch und abenteuerlich, dass man es ihm kaum glauben kann. Doch die kostbaren Güter, die er mitbringt, überzeugen selbst die verwöhnten und misstrauischsten Venezianer.

Jeder will ein kostbares Stück aus China besitzen, so dass schon bald ein reger Handel beginnt. Über die Seidenstraße - dem legendären Handelsweg, der China mit Europa verbindet - bringen die Händler erlesene Kostbarkeiten herbei - vor allem wertvolle Seide, die man außerhalb Chinas nicht herzustellen vermag.

Aber der Weg, der an der Wüste Gobi vorbei über die großen Handelsstädte Xi'an, Samarkand, Buchara, Bagdad und Byzanz nach Venezia führt, ist gefährlich. So sind die Händler unterwegs zwar aufeinander angewiesen, doch das hindert sie nicht daran, die anderen mit der richtigen Taktik und einer Spur Raffinesse zu übervorteilen. Vor allem auf den Basaren und in den großen Handelsstädten, die die Seidenstraße säumen. Wer sie zuerst erreicht, kann die gewinnträchtigsten Geschäfte machen und die meisten Unzen Silber für sich verbuchen - ganz besonders am Ziel der Reise in Venezia ...

WELCHES REISEGEPÄCK MAN AUF DER SEIDENSTRASSE BRAUCHT, ODER:

DAS SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett, die 80 Felder darauf entsprechen 8.000 Meilen oder anders: ein Spielfeld sind 100 Meilen;
- 7 Spielfiguren, jeweils in Weiß, Gelb, Blau, Lila, Grün, Rot und Orange;
- 18 Spielsteine, 14 in den Farben der Spielfiguren und zusätzlich 4 schwarze als Markierungssteine;
- 48 Bewegungs- und 7 Basarkarten und
- diese Spielanleitung.

WIE ES AUF DER SEIDENSTRASSE ZUGEHT, ODER:

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Auf ihrer Reise von Xi'an nach Venezia bringen die Spieler (klar, dass wir damit auch immer die Spielerinnen meinen) ihre Kaufleute mithilfe der Bewegungskarten vorwärts. Dabei kommen einem die Karten nicht nur selbst zugute, sondern auch der Konkurrenz - die guten Karten genauso wie die schlechten. Zu den Schwierigkeiten bei der Fortbewegung kommen noch Handelsstädte und Basare, wo man schon lange vor dem Ziel der Reise das eine oder andere Geschäft tätigen kann. Hier gilt es, möglichst vorne dran **zu** sein: Denn wer am Schluss die meisten Unzen Silber in seinem Säckel hat, gewinnt. Und das muss nicht unbedingt der Erste sein ...

DIE BEWEGUNGSKARTEN
BRINGEN EINEN VORWÄRTS -
KÖNNEN ABER AUCH DER
KONKURRENZ HELFEN.

WER AUF DEN BASAREN
UND IN DEN HANDELS-
STÄDTEN DIE MEISTEN
UNZEN VERDIENT, GEWINNT.

WELCHE REISEVORBEREITUNGEN DIE KAUFLEUTE TREFFEN MÜSSEN, ODER:

DIE SPIELVORBEREITUNG

- Das Spielbrett ausbreiten, die Basarkarten aussortieren und die Bewegungskarten mischen. Jeder Spieler erhält drei Stück, die restlichen Bewegungskarten kommen gestapelt und verdeckt neben das Brett.

SPIELBRETT AUSBREITEN,
KARTEN MISCHEN,
JEDER BEKOMMT 3 STÜCK.

KOMMT AUF DAS I. FELD
DES BASARANZEIGERS, EIN
WEITERER NEBEN DIE ERSTE
HANDELSSTADT.

SPIELFIGUREN UND
SPIELSTEINE VERTEILEN.
SPIELSTEIN SETZEN.
ÜBERZÄHLIGE BASARKARTEN
IN DEN STAPEL MISCHEN.

MARKIERUNGSSTEINE AUF
DIE WINDROSE SETZEN.

SPIELFIGUREN AUFSTELLEN,
STARTEN.

- Auf das 1. Feld des Basaranzeigers, das ist die Tabelle oben links auf dem Spielbrett, kommt einer der schwarzen Markierungssteine; ein weiterer kommt als Meilenstein neben das erste orangefarbene Feld der Reiseroute - das ist die erste Handelsstadt.

- Jeder Spieler erhält eine Basarkarte, die er offen vor sich hinlegt, eine Spielfigur und die dazugehörigen Spielsteine. Einer der Spielsteine kommt neben das Feld „10“ des Unzenzählers (das ist die Leiste, die rund ums Brett geht); jeder Spieler hat also am Anfang der Reise 10 Unzen Silber in seiner Reisekasse. Seinen anderen Spielstein legt jeder offen vor sich - so hat man immer im Überblick, wer mit welcher Farbe spielt. Überzählige Basarkarten werden in den Stapel der Bewegungskarten gemischt.

- Wer im Norden des Spielbretts sitzt, fängt an. Dieser Spieler und sein linker Nachbar setzen jeweils einen der beiden übrigen schwarzen Markierungssteine auf das Feld ihrer Farbe in der Windrose.

- Die Spielfiguren kommen reihum auf die Startfelder (nach Belieben auf A, B oder C), der Startspieler fängt damit an.

WELCHE ABENTEUER MAN AUF DER SEIDENSTRASSE ERLEBT, ODER:

DER SPIELVERLAUF

Die Reise verläuft im Uhrzeigersinn. Wer am Zug ist, nutzt immer eine seiner Karten. Diese löst unterschiedliche Aktionen aus, je nachdem für welche der drei folgenden Möglichkeiten man sich entscheidet:

- A.** den eigenen Kaufmann bewegen,
- B.** die Bewegung auf einen anderen Kaufmann übertragen
oder
- C.** einen Basar ausrufen.

A. den eigenen Kaufmann bewegen:

Der Spieler legt eine seiner drei Handkarten offen vor sich ab, liest sie vor und befolgt ihre Anweisung (mehr dazu kommt später).

WER AM ZUG IST, SPIELT
EINE KARTE AUS.

—

Nach dem Zug bleibt die Karte vor einem liegen.

Aber: Hat man schon drei Karten vor sich liegen, muss man sich spätestens jetzt für eine der beiden anderen Möglichkeiten (B oder C) entscheiden; kann also nicht den eigenen Kaufmann bewegen.

Nach dem Ausspielen der Karte wird eine neue Handkarte vom Bewegungskartenstapel* gezogen. Ist das eine Basarkarte, kommt diese sofort auf die Seite und der Markierungsstein auf dem Basaranzeiger auf die nächsthöhere Zahl - ohne dass ein Basar ausgerufen wird. Damit der Spieler wieder drei Handkarten hat, zieht er noch mal.

*Sollte dieser im Laufe des Spiels aufgebraucht sein, wird er durch den inzwischen neu entstandenen Ablagestapel ersetzt: Mischen nicht vergessen.

B. die Bewegung auf einen anderen Kaufmann übertragen:

Karten, die vor einem liegen, können auf andere Kaufleute übertragen werden. Und zwar auf einen der beiden Kaufleute, deren Farbe mit einem Stein auf der Windrose markiert ist. Wer von den beiden das sein soll, bestimmt derjenige, der die Karte ausspielt (hat man selber eine der beiden markierten Farben, kann die Karte nur auf den zweiten Kaufmann übertragen werden).

Die Anweisung der Karte gilt nun für den benannten Spieler. Dieser liest die Karte vor und entscheidet auch, welche Alternative genutzt werden soll, wenn die Karte mehrere Möglichkeiten anbietet. Nach dem Ziehen setzt er außerdem noch den Markierungsstein von „seinem“ Feld der Windrose im Uhrzeigersinn auf das nächste freie Feld und markiert somit einen anderen Spieler. Felder, deren Farbe nicht im Spiel sind, werden dabei übersprungen. Anschließend legt er seine Karte auf den offenen Ablagestapel.

Spielt man eine Bewegungskarte aus, ist deren Anweisung zu befolgen. Doch besondere Umstände, die einem beim Handel auf der Seidenstraße begegnen, verlangen auch besondere Regeln für das Ausführen der Bewegungskarten (A/B):

KARTE VOR SICH ABLEGEN
UND IHRE ANWEISUNG
BEFOLGEN.

NEUE KARTE ZIEHEN;
EVTL. BASARKARTE ZUR
SEITE LEGEN UND DEN
MARKIERUNGSSTEIN AUF
DEM BASARANZEIGER
WEITERRÖCKEN.

KARTEN, DIE VOR EINEM
LIEGEN, WERDEN AUF ANDE-
RE MITSPIELER ÜBERTRAGEN.

EIN ÜBERTRAG GILT NUR
FÜR KAUFLEUTE, DEREN
FARBE AUF DER WINDROSE
MARKIERT IST.

AKTION DURCHFÜHREN.

MARKIERUNGSSTEIN AUF
DAS NÄCHSTE FREIE FELD
DER WINDROSE SETZEN.

KARTE ABLEGEN.

1.

Die Pferde sind erschöpft, oder:

DIE 10-FELDER-REGEL.

MAXIMAL NUR ZEHN FELDER
VORZIEHEN.

Es kann schon mal vorkommen, dass eine Bewegungskarte einen Kaufmann um mehr als zehn Felder vorwärts bewegen würde. Das ist eindeutig zu viel. Wird eine solche Karte ausgespielt, darf der betroffene Spieler daher nur zehn Felder ziehen, auch wenn der Inhalt des Textes dann nicht exakt erfüllt wird.

Verursacht eine Karte eine Bewegung von mehr als 10 Feldern rückwärts, so ist sie in dieser Situation wirkungslos und darf nicht gespielt werden.

2.

Höhere Gewalt, oder:

DIE WIRKSAMKEITS-REGEL.

MIT JEDER KARTE MÜSSEN
KAUFLEUTE
BEWEGT WERDEN.

Prinzipiell dürfen nur Karten ausgespielt werden, die für eine Bewegung sorgen. Manchmal kommt es aber vor, dass durch die Aussage einer Karte kein Kaufmann bewegt werden kann. Eine solche Karte kann erst gespielt werden, wenn sich die Spielsituation geändert hat. Bietet die Karte mehrere Alternativen, darf entsprechend auch keine wirkungslose Möglichkeit gewählt werden.

Die Ausnahme von der Regel: Kann ein Spieler weder sich selbst noch einen anderen bewegen, darf er ausnahmsweise eine wirkungslose Karte vor sich ablegen oder eine offen vor ihm liegende Karte abgeben. Wie immer dürfen auch hier keinesfalls mehr als drei Karten vor einem liegen.

3.

Mit der Karawane unterwegs, oder:

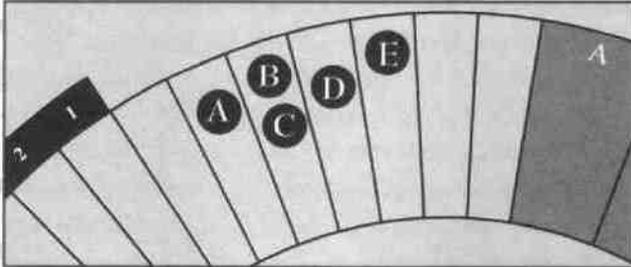
DIE GRUPPEN-REGEL.

VORAUSSETZUNG FÜR EINE
KARAWANE IST EINE ZUSAM-
MENHÄNGENDE GRUPPE.

Geselliger oder sicherer kommt man auf der Seidenstraße vorwärts, wenn man sich mit anderen Kaufleuten zu einer Karawane zusammenschließt. Bei einigen Karten hat der Spieler deshalb die Wahl, ob er allein, zu zweit oder zu dritt reist. Voraussetzung dafür ist, dass die Figuren, die bewegt werden sollen, eine zusammenhängende Gruppe bilden; also gemeinsam auf einem Feld oder auf mehreren Feldern hintereinander stehen.

Außerdem muss der Spieler, der die Karte ausspielt bzw. für den sie ausgespielt wird, auf jeden Fall in dieser Gruppe dabei sein. Welche Anweisung für welche Gruppengröße gilt, geben die römischen Zahlen auf den Karten an:

DER BETROFFENE
SPIELER MUSS AUF JEDEN
FALL BEWEGT WERDEN.



Beispiel: In der Situation A B/C D E bietet die Karte

„I Bist du allein, ziehst du 100 Meilen vor.

II Ziehe mit einem 2. Kaufmann jeweils 400 Meilen weiter.

III In einer Dreier-Gruppe kommt ihr je 700 Meilen voran.“

dem Spieler B folgende Alternativen:

- B rückt alleine 100 Meilen vor (I)
- B rückt mit A, C oder D je 400 Meilen vor (II)
- B rückt mit A/C, A/D, C/D oder D/E je 700 Meilen vor (III)

4.

Vom Anfang und vom Ende, oder: DIE BESTIMMER-REGEL.

Ist auf einer Bewegungskarte vom „Führenden“ **bzw.** „Letzten“ die Rede und es gibt mehrere „Führende“ bzw. „Letzte“, so bestimmt der Spieler, der diese Karte ausspielt, für wen der Text gelten soll.

BEI MEHREREN „FÜHREN-
DEN“ ODER „LETZTEN“
ENTSCHEIDET DER JENIGE,
DER DIE KARTEN AUSSPIELT
FÜR WEN SIE GÜLTIG SEIN
SOLL.

Erschöpfte Pferde, Blitz und Donner und das Ziehen in der Karawane ... schön und gut, doch wollen wir nicht den eigentlichen Zweck unserer Reise vergessen: unser Geschäft. An die Silberunzen kommt man in den großen Handelsstädten (das sind die orangefarbenen Felder) oder zwischendurch, indem man mit seiner Basarkarte einen Basar ausruft. Das bringt anfangs zwar keine großen Gewinne, doch mit weniger Ware kommt man auch schneller voran. Später, wenn man sich Venezia nähert, werden die Gewinne zwar höher, allerdings muss man dafür auch eventuell ein paar hundert Meilen Umweg in Kauf nehmen ...

C. einen Basar ausrufen:

AB DER 2. RUNDE KANN
EIN BASAR AUSGERUFEN
WERDEN.

UNZEN GIBT ES NUR FÜR
DIE 3 FÜHRENDEN. FÜR
JEDE UNZE SILBER SETZT
MAN SEINEN SPIELSTEIN AUF
DEM UNZENZÄHLER EIN
FELD WEITER.

WER EINEN BASAR AUS-
GERUFEN HAT, BEWEGT
SEINEN KAUFMANN.

TEILEN SICH MEHRERE
SPIELER EINEN PLATZ,
UNZEN ADDIEREN UND
EVTL. AUFRUNDEN.

DIE BASARKARTE ABGEBEN
UND DEN MARKIERUNGSSTEIN
EIN FELD WEITERRÜCKEN.

Ab der zweiten Runde kann jeder Kaufmann durch das Auspielen seiner Basarkarte einen Basar ausrufen. Da heißt es clever kalkulieren, denn einen Basar kann jeder Spieler nur einmal während des gesamten Spiels ausrufen. (Es kann sein, dass durch die Basarkarten im Ablagestapel Basare übersprungen werden, so dass nicht jeder Kaufmann einen Basar ausrufen kann, siehe auch Punkt A.)

Auf einem Basar machen nur die drei Kaufleute Gewinne, die vorne sind. Wie viele Unzen Silber sie dabei verdienen, steht auf der Basarkarte (die römischen Ziffern geben die Position der Kaufleute an). Je später ein Basar ausgerufen wird, desto mehr Unzen Silber gibt es auch. Wer Gewinne macht, setzt seinen Spielstein auf dem Unzenzähler entsprechend vor - jede Unze ist ein Feld, Anschließend zieht derjenige, der den Basar ausgerufen hat, seinen Kaufmann. Die Anzahl der Meilen steht ebenfalls auf der Basarkarte. Generell gilt, je mehr Basare bereits ausgerufen wurden, desto weniger Meilen kommt man vorwärts. Wer seine Basarkarten also spät ausspielt, bekommt zwar viele Unzen Silber, muss dafür aber eventuell sogar noch einen Umweg in Kauf nehmen und zurückziehen.

	I	II	III	Bewegung
1. Basar	8	4	1	800 Meilen* vor
2. Basar	10	6	2	500 Meilen* vor
3. Basar	13	7	3	200 Meilen* vor
4. Basar	15	9	4	0 Meilen* vor
5. Basar	18	10	5	200 Meilen* zurück
6. Basar	20	12	6	500 Meilen* zurück

*100 Meilen = 1 Feld

Teilen sich mehrere Kaufleute einen Platz, werden die entsprechenden Unzen addiert und unter den Spielern aufgeteilt; bei ungeraden Ergebnissen wird aufgerundet.

Beispiel: Beim 3. Basar liegen A und B gemeinsam vorne, ein Feld dahinter stehen C und D. Somit erhalten A und B **je** $(13+7):2=10$ Unzen: C und D $3:2=$ aufgerundet 2 Unzen.

Wer einen Basar ausgerufen **hat**, gibt seine Basarkarte danach ab und setzt den Markierungsstein auf dem Basaranzeiger ein Feld weiter.

Von Xi'an nach Venezia. Der Weg ins Ziel ist lang und beschwerlich. Und nur über die Handelsstädte, die den Weg säumen, ist es zu erreichen. Sobald ein Kaufmann diese orangefarbenen Felder erreicht oder darüberkommt, macht er Geschäfte: der Erste erhält je nach Handelsstadt 10, 12, 14 oder 20 Unzen. Wie viel die Nächstplatzierten erwirtschaften konnten, steht jeweils neben den Feldern auf dem zur Handelsstadt gehörenden Seitenstreifen. Anschließend kommt der Meilenstein auf die nächste Handelsstadt bzw. nach Venezia um zu verhindern, dass zweimal Unzen für eine Stadt vergeben werden.

Beispiel: Zwei Spieler ziehen im selben Zug über Samarkand hinaus. Der eine Kaufmann 200 Meilen, der andere 100 Meilen weiter. Steht der Meilenstein noch auf der Stadt, erhalten beide je 10 Punkte. Der Dritte ist noch 200 Meilen von der Stadt entfernt und erholt 7 Unzen; der letzte Spieler ist noch nicht im Gewinnbereich, geht also leer aus.

WIE MAN SEINE GEWINN-UND- VERLUST-RECHNUNG MACHT, ODER:

D A S S P I E L - E N D E .

Sobald ein Kaufmann Venezia erreicht (oder darüber hinwegzieht), ist die Reise zu Ende. Aber um zu gewinnen genügt es nicht, einfach nur Erster zu sein. Hier gewinnt, wer insgesamt die meisten Unzen Silber für sich verbuchen konnte. Und so wird gerechnet:

Der erste Kaufmann erhält 20 Unzen; die anderen entsprechend den Angaben auf dem Seitenstreifen. Wer noch Karten vor sich liegen hat, hat Pech; je nachdem wie viele Karten übrig geblieben sind, gibts noch Gewinnabzüge auf dem Unzenzähler (Basarkarten zählen nicht mit):

Anzahl der Karten:	0	1	2	3
zu zahlende Unzen:	0	1	3	6

Entsprechend den abzuziehenden Unzen setzt jeder Spieler seinen Unzenzähler zurück. Wer jetzt ganz vorne liegt, hat die Reise auf der Seidenstraße gewonnen. **Herzlichen Glückwunsch.**

DIE ORANGEFARBENEN
FELDER SIND HANDELS-
STÄDTE. WER SIE ALS
ERSTER ERREICHT, BEKOMMT
DIE MEISTEN UNZEN.
ALLE ANDEREN KAUFLEUTE
MACHEN DEN AUF DEM
SEITENSTREIFEN
ANGEZEIGTEN GEWINN.

ERREICHT EIN SPIELER
VENEZIA, IST DAS SPIEL ZU
ENDE.

WER DIE MEISTEN UNZEN
HAT, GEWINNT.

KARTEN, DIE NOCH AUF DEM
TISCH LIEGEN, BEDEUTEN
GEWINNABZÜGE AUF DEM
UNZENZÄHLER.

WELCHE BESONDERHEITEN DEN KAUFLEUTEN AUF DER SEIDENSTRASSE BEGEGNEN KÖNNEN, ODER:

SONDERREGELN FÜR 2 ODER 3 SPIELER

JEDER SPIELT MIT 2 BZW.
3 SPIELFIGUREN.

MAN ZIEHT MIT WELCHEM
KAUFMANN MAN ZIEHEN
MÖCHTE.

UNZEN GIBTS FÜR DIE
GANZE GRUPPE.

MAN SPIELT MIT 2 BASAR-
KARTEN, DARF ABER KEINE
ZWEI BASARE HINTER-
EINANDER AUSTRUFEN.

DIE BEWEGUNG DARF BELIE-
BIG VERTEILT WERDEN.

GEWINNE GIBTS ERST, WENN
ALLE DIE HANDELSSTADT
ERREICHT HABEN.

DAS SPIEL ENDET, SOBALD
DER ERSTE IM ZIEL IST.

BEI 2 SPIELERN DARAUF
ACHTEN, DASS FÜR JEDE
GESELLSCHAFT EINE
FARBE AUF DER WINDROSE
MARKIERT IST.

Bei zwei oder drei Spielern werden Handelsgesellschaften gegründet: Zwei Spieler reisen jeweils mit drei und drei Spieler jeweils mit zwei Kaufleuten. Wer am Zug ist, kann jedesmal entscheiden, mit welcher seiner Figuren er ziehen möchte, wenn er eine Karte vor sich ablegt. Unzen gibt es aber nur für die gesamte Gesellschaft, nicht für einzelne Figuren. Und wird auf einer Karte von einem fremden Kaufmann gesprochen, ist auch ein fremder gemeint; also der Kaufmann einer anderen Gesellschaft.

Jeder Spieler erhält zwei Basarkarten, darf jedoch keine zwei Basare hintereinander ausrufen. Zwischen seinen beiden Basaren muss also mindestens ein Gegner einen Basar ausgerufen haben (oder aber es wurde eine Basarkarte aus dem Stapel gezogen und der Markierungsstein auf dem Basaranzeiger entsprechend versetzt). Ruft ein Spieler einen Basar aus, darf er die Bewegung beliebig auf seine Kaufleute verteilen.

In den Handelsstädten werden die Unzen erst vergeben, wenn alle Kaufleute einer Handelsgesellschaft die Stadt erreicht haben. Dabei gibt's Unzen nur für die jeweils am schlechtesten platzierten Figuren einer Gruppe. Anders am Ziel; hier werden für alle Kaufleute Unzen vergeben. Das Spiel endet, sobald der Erste im Ziel ankommt; abgerechnet wird wie sonst auch.

Bei zwei Spielern muss man beim Versetzen der Markierungssteine auf der Windrose darauf achten, dass für jede Handelsgesellschaft eine Farbe markiert wird. Man versetzt also den Stein immer zur nächsten eigenen Farbe.

Bei drei Spielern gilt: Sind die beiden eigenen Farben mit dem Markierungsstein auf der Windrose markiert, so darf der Spieler bei Aktion B (eine Bewegung übertragen) eine fremde Gesellschaft bestimmen. Der Spieler hat dann die Wahl, für welchen Kaufmann die gespielte Karte gelten soll.

SIND BEI 3 SPIELERN DIE
BEIDEN EIGENEN FARBEN
AUF DER WINDROSE
MARKIERT, DARF EINE
FREMDE GESELLSCHAFT
BESTIMMT WERDEN.

WAS SICH LOHNEN KÖNNTE, ODER:

EIN TIP ZU DEN FRÜHEN BASAREN

Auch wenn es bei den frühen Basaren nur relativ wenig Silberunzen zu verdienen gibt, können sie sich lohnen. Vor allem dann, wenn man dadurch eine Handelsstadt erreicht.

WIR GEBEN IHNEN EINE ANTWORT,

ODER:

EIN GANZ BESONDERER
SERVICE VON SCHMIDT

Sie haben etwas nicht verstanden? Dann fragen Sie uns. Einfach Ihre Fragen aufschreiben und an

Schmidt Spiele, Postfach 47 04 37, 12359 Berlin

schicken. Wir bleiben Ihnen keine Antwort schuldig.

Mehr Infos über unsere Spiele finden Sie übrigens auf unserer Homepage:

<http://www.schmidtspiele.de>

WIE DIE SEIDENSTRASSE ZU EINER LEGENDE WURDE, ODER:

DER HANDEL AUF DER SEIDENSTRASSE

Eigentlich kann man sich das heute gar nicht mehr vorstellen, wie das war, als Kaufleute vor rund 700 Jahren Geschäftsreisen machten, die Jahre, ja manchmal sogar Jahrzehnte dauerten. Glücklicherweise hat der venezianische Kaufmann Marco Polo im Jahr 1298 aufgeschrieben, was er im Fernen Osten erlebte. Schlagen wir das abenteuerliche Buch also einmal auf ...

Es erzählt von Xi'an, der kaiserlichen Hauptstadt Chinas, von wo aus Karawanen neben Gewürzen, Tee, Papier, Glas und Weihrauchkörnern vor allem die begehrte Seide von Oase zu Oase tragen. Dabei lauern überall Gefahren auf die reisenden Kaulleute, die sich deshalb in Gruppen zusammenschließen - Hitze, schlechte Wegstrecken und Erschöpfung sind ihre ständigen Begleiter. Mit von Ochsen, Pferden oder Kamelen gezogenen Wagen ziehen sie Tausende von Meilen durch die gefährliche Wüste Gobi, über den Hohen Pamir, durch Afghanistan, Syrien und die Türkei, bis sie schließlich nach Europa kommen. Doch bis dahin träumen die Reisenden nachts in an der Straße gelegenen Karawansereien, wo sie Brunnenwasser, Heu, Stroh und Geflügel vorfinden, von den großartigen Gewinnen, die sie zu Hause mit den Waren erringen werden. Doch die Seide, die dem Handelsweg seinen Namen gab, ist nicht das Einzige, was hier transportiert wird: Auf der Reise von China nach Italien werden Ideen, Techniken und Religionen ausgetauscht, so dass der Handelsweg zu einem Verbindungsglied zwischen Orient und Okzident wird.

Mit der Entdeckung des Seewegs nach China im 16. Jh. büßt die Seidenstraße schließlich ihren Rang ein. Wüstensand begräbt manche Stadt, bis die Entdecker des 19. Jh.s und die Spieler dieses Spiels wieder auf sie aufmerksam werden. Auf dieser Entdeckungsreise wünschen wir Ihnen viel Spaß.