

Der Stapel mit den restlichen Stammeskarten kommt links neben das Feld „Stammeserweiterung“, der Stapel mit den restlichen Warenkarten links neben das Feld „Karawane“.

Die **Waren**, das **Gold** und die **Siegepunktplättchen** werden als allgemeiner Vorrat neben das Spielfeld gelegt.

Der **Räuber** (graue Figur) wird neben das Feld 1 („Adeliger“) gestellt.

Jeder Spieler erhält **3 Targi-Figuren** und **2 Stammesmarker** in einer Farbe. Außerdem erhält jeder **2 Datteln**, **2 Salz**, **2 Pfeffer**, **1 Gold** und **4 Siegepunktplättchen**.

Derjenige, der zuletzt Datteln gegessen hat, erhält das Startspielerzeichen und beginnt. Hat kein Spieler Datteln gegessen, beginnt der blaue Spieler.



## SPIELABLAUF

### Überblick über den Spielverlauf

In jeder Runde setzen die Spieler abwechselnd ihre 3 Targi-Figuren auf die Randfelder. Im Kreuzungspunkt von jeweils zwei Figuren einer Farbe platzieren sie ihre Stammesmarker. Die Karten, auf denen Figuren und Stammesmarker stehen, geben für jeden Spieler seine Aktionsmöglichkeiten an. Diese gilt es geschickt zu kombinieren, so dass man mehr Siegpunkte in Form von Silberkreuzen sammelt als der Mitspieler. Das Spiel endet, wenn ein Spieler 12 Stammeskarten vor sich ausgelegt hat oder der Räuber das Spielfeld einmal umrundet hat.

### Ablauf einer Spielrunde

#### 1. RÄUBER 1 FELD WEITERSETZEN

Zu Beginn jeder Runde wird der Räuber ein Feld im Uhrzeigersinn weitersetzt. In der ersten Runde wird er auf das Feld „Adeliger“ gestellt. Auf dem Feld, auf dem der Räuber steht, darf keine Targi-Figur eingesetzt werden. Erreicht der Räuber ein Eckfeld, kommt es zu einem Überfall, bei dem die Spieler Waren oder Siegpunkte verlieren, später auch Gold (siehe „Überfall“).

#### 2. TARGI-FIGUREN ABWECHSELND EINSETZEN

Beginnend mit dem Startspieler setzen die Spieler **abwechselnd** ihre 3 Targi-Figuren **einzel**n ein. Jeder Spieler besetzt die 3 Randfelder, die er in dieser Runde nutzen möchte. Auf folgende Felder dürfen keine Figuren gesetzt werden:

- Auf das Feld, auf dem der Räuber steht.
- Auf ein Eckfeld „Überfall“.
- Auf ein Feld, auf dem ein eigener Targi oder ein Targi des Mitspielers steht.
- Auf ein Feld gegenüber einem Targi des Mitspielers.

**Beispiel:** Spieler Blau beginnt und setzt seinen ersten Targi ein (1). Anschließend setzt Spieler Weiß seinen ersten Targi auf ein anderes Feld. Auf das mit einem weißen X markierte Feld darf er keine Figur setzen.



Dann setzt Blau seinen zweiten Targi (2). Auf das mit einem blauen X markierte Feld gegenüber dem weißen Targi darf er keine Figur setzen. Dann setzt Weiß seinen zweiten Targi auf das Feld gegenüber vom Räuber. Der Einsatz gegenüber ist erlaubt, auf das Räuber-Feld selber ist aber verboten.



Schließlich haben beide Spieler ihre drei Figuren gesetzt:



#### 3. STAMMESMARKER AUF KREUZUNGSPUNKTE SETZEN

Nachdem jeder Spieler seine drei Targi-Figuren gesetzt hat, setzt jeder noch seine beiden Stammesmarker ein. Dazu zieht man gedanklich für jede seiner Figuren eine durchgehende Linie auf die gegenüberliegende Seite. Auf der Karte, auf der sich zwei Linien kreuzen, setzt man seinen Stammesmarker. In den meisten Fällen ergeben sich so für jeden Spieler zwei Kreuzungspunkte.

**Hinweis:** Hat ein Spieler zwei seiner Targi-Figuren auf gegenüberliegende Felder gesetzt, ergibt sich nur ein Kreuzungspunkt. Er darf dann nur 1 Stammesmarker setzen.

**Fortsetzung des Beispiels:** Die Spieler setzen auf die Kreuzungspunkte ihre Stammesmarker.



#### 4. AKTIONEN AUSFÜHREN

Zuerst darf der **Startspieler alle Aktionen** ausführen, die ihm seine Targi und Stammesmarker ermöglichen.

Die **Reihenfolge**, in der er seine besetzten Karten nutzt, **ist beliebig**. Allerdings muss erst die Aktion einer Karte abgeschlossen sein, bevor er die nächste ausführen darf.

Auf die Ausführung einzelner Aktionen darf ein Spieler auch verzichten.

Sobald ein Spieler ein **Randfeld** genutzt hat, nimmt er seine Targi-Figur wieder von der Karte zurück. Die **Karte bleibt unverändert liegen**.

Wurde eine **Karte im Mittelfeld** genutzt, nimmt der Spieler seinen Stammesmarker wieder zurück. Diese Karten werden sofort durch eine Karte der **jeweils anderen Kartenart ersetzt**:

Eine Warenkarte wird auf einen Ablagestapel für Warenkarten gelegt und stattdessen eine Stammeskarte **verdeckt** auf den leeren Platz gelegt. Auf den Platz einer Stammeskarte wird **verdeckt** eine Warenkarte gelegt.

**Hinweis:** Ist der Nachziehstapel der Warenkarten aufgebraucht, mischt man den Ablagestapel der Warenkarten und dieser wird der neue Nachziehstapel.



Sind auf einer Karte eine oder zwei **Waren** abgebildet bzw.

**1 Gold** oder **1 Silberkreuz**, erhält der Spieler die entsprechenden Plättchen. Sind alle drei Waren mit Schrägstrichen dazwischen abgebildet, darf sich der Spieler ein Warenplättchen aussuchen. **Hinweis:** Sollte es vorkommen, dass ein Plättchen im Vorrat nicht mehr vorhanden ist, notiert der Spieler seinen Besitz vorübergehend auf einem Blatt Papier.

**Stammeskarten** legt der Spieler sofort **offen** vor sich aus. Dazu muss er die Kosten in Form von Waren und Gold bezahlen (siehe „Die Stammeskarten“).

Kann oder will der Spieler eine Stammeskarte nicht bezahlen, darf er sie auf die Hand nehmen.

Allerdings darf er **nur eine Stammeskarte auf der Hand** behalten. Weitere Stammeskarten, die er erhält und nicht sofort auslegt, muss er auf einen Ablagestapel für Stammeskarten legen. Es ist **nicht** erlaubt, die Stammeskarte von der Hand gegen eine andere auszutauschen oder einfach abzuwerfen.

Eine Stammeskarte auf der Hand kann man nur auslegen, wenn man in einer späteren Runde mit seiner Targi-Figur das Randfeld „Adeliger“ nutzt. Dann darf man die Karte gegen die Bezahlung der Kosten auslegen. (Ausnahme: Eine der Stammeskarten erlaubt die Auslage einer Stammeskarte aus der Hand auch ohne den „Adeligen“.)

Statt eine Stammeskarte auszulegen, darf man sie bei der Nutzung des „Adeligen“ kostenlos auf den Ablagestapel legen, um auf der Hand Platz für eine „bessere“ Stammeskarte zu machen.

#### 5. NEUE WAREN- UND STAMMESKARTEN AUFDECKEN UND STARTSPIELERWECHSEL

Am Ende der Runde, wenn beide Spieler ihre Aktionen durchgeführt haben, werden die verdeckt ins Mittelfeld gelegten Waren- und Stammeskarten aufgedeckt. Der Startspieler gibt das Startspielerzeichen an seinen Mitspieler, der neuer Startspieler wird. Die nächste Runde beginnt wieder mit dem Weitersetzen des Räubers.

### Weitere Regeln im Detail

#### DIE STAMMESKARTEN

Auf den Stammeskarten befinden sich oben rechts die **Kosten für das Auslegen** der Karten. **Hinweis:** Bei einigen Karten ist ein **Schrägstrich** zu sehen. Hier darf der Spieler wählen, ob er die Waren oder 1 Gold bezahlt.

Unten rechts stehen die **Siegpunkte in Form von 1 bis 3 Silberkreuzen**.

Viele Karten bieten **Vorteile** während des Spiels. Manche Vorteile sind einmalig, andere gelten dauerhaft. Die genauen Beschreibungen stehen auf den Karten. Sobald eine Stammeskarte ausgelegt wurde, darf man ihren Vorteil nutzen. *Erhält man z. B. eine Ware zusätzlich, gilt das schon in derselben Runde, in der man die Karte auslegt.*

Mit seinen erworbenen Stammeskarten bildet jeder Spieler seine eigene Auslage. Diese besteht aus **drei Reihen mit je vier Karten**. In jeder Reihe werden die Karten **von links nach rechts** ausgelegt. Eine Reihe muss nicht fertig sein, bevor man die nächste beginnt.



Jeder Spieler kann an **mehreren Reihen gleichzeitig** bauen. Die Karten bleiben das ganze Spiel unverändert liegen. (Ausnahme: Eine der Stammeskarten erlaubt die Verschiebung von zwei ausliegenden Karten – sofern keine Lücken entstehen.)

Die Stammeskarten sind in **fünf Symbole** unterteilt: Brunnen, Kamelreiter, Oase, Targia, Zelt.



Gelingt es einem Spieler eine vollständige Reihe zu legen, in der **alle vier Karten dasselbe Symbol** haben, erhält er am Ende 4 Siegpunkte zusätzlich. Haben in einer vollständigen Reihe **alle vier Karten vier verschiedene Symbole**, gibt es am

Ende 2 Siegpunkte zusätzlich. Reihen mit weniger als vier Karten und vollständige Reihen, in denen ein Symbol zwei- oder dreimal vorkommt, bringen **keine** zusätzlichen Siegpunkte.

### ÜBERFALL

Wird der Räuber auf ein Feld „Überfall“ gesetzt, müssen die Spieler abgeben, was auf dem Feld verlangt wird.



Angefangen beim aktuellen Startspieler wählt jeder Spieler, ob er Siegpunkte oder Waren in den Vorrat zurücklegt bzw. beim letzten Überfall-Feld wahlweise 1 Gold. Anschließend wird der Räuber sofort auf das nächste Randfeld weitersetzt und die Spieler setzen abwechselnd ihre Targi-Figuren ein.

### WAREN- UND GOLDBESCHRÄNKUNG AM RUNDENENDE

Die Anzahl von Waren und Gold, die man in die nächste Runde mitnehmen darf, ist beschränkt. Hat ein Spieler nach Ausführung seiner Aktionen **mehr als 10 Waren** oder **mehr als 3 Gold**, muss er das übrige Material in den Vorrat zurücklegen. Welche Waren das sind, entscheidet er selbst. Während der Runde dürfen die Spieler allerdings mehr Waren und Gold besitzen. Diese können sie für die Bezahlung von Stammeskarten ausgeben oder beim „Händler“ bzw. „Silberschmied“ eintauschen.

### SPIELLENDE UND WERTUNG

Das Spiel **endet nach der Runde**, in der ein Spieler seine **zwölfte Stammeskarte** ausgelegt hat. Beendet der aktuelle Startspieler das Spiel, hat der Mitspieler noch seinen vollständigen Spielzug. Das Spiel endet spätestens dann, wenn der Räuber das **vierte Feld „Überfall“** erreicht.



Die Spieler müssen noch das verlangte Gold oder 3 Siegpunkte abgeben. Direkt anschließend ist das Spiel zu Ende.

Nun erfolgt die Wertung, indem die Spieler alle ihre **Siegpunkte** in Form von Silberkreuzen (Siegpunktplättchen und Silberkreuze auf Stammeskarten) **zusammenzählen**.

Einige Stammeskarten bringen noch zusätzliche Punkte (siehe Texte auf den Karten).

Danach werden zusätzliche Punkte für die Symbole in vollständigen Reihen (je 4 Karten) vergeben:

- 4 Punkte für Reihen mit demselben Symbol
- 2 Punkte für Reihen mit 4 verschiedenen Symbolen

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt derjenige mit dem meisten Gold. Herrscht auch hier Gleichstand, gewinnt der Spieler mit den meisten Waren. Und ist auch das noch gleich, endet das Spiel unentschieden.



**Beispiel:** Spieler Blau hat seine zwölfte Stammeskarte ausgelegt und damit endet das Spiel nach der laufenden Runde. Er hat 3 Silberkreuze vor sich liegen. Dazu kommen die auf seinen ausliegenden Stammeskarten abgebildeten 21 Siegpunkte. Zusätzlich erhält er Siegpunkte aufgrund der beiden im Bild markierten Stammeskarten: 1 Siegpunkt für zwei ausgelegte Karten „Brunnen“ und 2 Siegpunkte für die rechts liegende Karte „Kamelreiter“.



Und schließlich erhält er für seine vollständige Reihe mit 4 Oasen zusätzlich 4 Siegpunkte und für seine vollständige mittlere Reihe mit 4 verschiedenen Symbolen zusätzlich 2 Siegpunkte. Für seine untere Reihe bekommt er keine Punkte zusätzlich, da ein Symbol zweimal vorkommt. Insgesamt hat der Spieler somit 33 Siegpunkte.



**Der Autor:** Andreas Steiger, geboren 1973, wohnt mit seiner Frau und seinen beiden Söhnen in der Nähe von Stuttgart und arbeitet als Erzieher in einem Kindergarten. Neben Brettspielen spielt er gerne Videospiele und Improvisationstheater. Bei Gesellschaftsspielen ist es ihm besonders wichtig, dass diese die Spieler immer wieder vor neue Entscheidungen stellen. Da er Spiele bevorzugt, die zu zweit sehr gut funktionieren, hat er mit „Targi“ ein reines „Spiel für Zwei“ entwickelt, das seine erste Veröffentlichung ist.

**Redaktion:** TM-Spiele  
**Illustration:** Franz Vohwinkel  
**Grafik:** Imelda Vohwinkel

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern.

© 2012 KOSMOS Verlag  
Pfizerstraße 5-7  
Tel.: +49 711 2191-0  
Fax: +49 711 2191-199  
info@kosmos.de  
kosmos.de

Art.-Nr.: 691479  
Alle Rechte vorbehalten.  
MADE IN GERMANY

# TARGI

Für 2 Spieler ab 12 Jahren

### SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Anders als in anderen Kulturen verhüllen beim Wüstenvolk der Tuareg die Männer, Targi genannt, ihr Gesicht. Die Frauen, die Targia, tragen keinen Schleier. Ihnen gehört der Hausstand und sie haben in den Zelten das Sagen. Die verschiedenen Familien sind in Stämme unterteilt, an deren Spitze die Imascheren (= Adelige) stehen. Als Anführer eines Tuareg-Stammes handeln die Spieler mit Waren von nah (wie Datteln und Salz) und fern (wie Pfeffer), um an Gold und Vergünstigungen zu kommen und ihren Stamm zu vergrößern. In jeder Runde gibt es neue Angebote. Warenkarten sind Mittel zum Zweck, um an die begehrten Stammeskarten zu kommen. Diese bringen während des Spiels Vorteile und am Ende Siegpunkte.

**Wer schließlich die meisten Punkte hat, gewinnt.**

### SPIELMATERIAL

80 Spielkarten, davon:



45 Stammeskarten



19 Warenkarten



16 Randkarten



8 Gold



6 Targi-Figuren



4 Stammesmarker



1 Räuberfigur



30 Warenplättchen  
(je 10 x Datteln,  
Salz und Pfeffer)



1 Startspielerzeichen  
(Amulett)



15 Siegpunktplättchen (Silberkreuze)

### SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus den Rahmen gelöst.

Die Spieler sollten sich so setzen, dass beide die Kartentexte möglichst gut lesen können.

Die **16 Randkarten** (ab jetzt „Randfelder“ genannt) bilden den Spielfeldrand und werden so wie in der Abbildung (rot umrahmt) ausgelegt. Zur Orientierung dient die Nummerierung in Form kleiner Zahlen von 1-16 in der linken oberen Ecke. Die Randfelder bleiben das ganze Spiel unverändert liegen. **Hinweis:** Auf den Vorderseiten werden die Funktionen der Randfelder durch Symbole erklärt. Auf den Rückseiten (die Kartennamen sind hier unterstrichen) sind die Funktionen in Textform beschrieben. Statt die Symbole vor dem Spiel zu lernen, können die Spieler die Karten im ersten Spiel mit der Textseite nach oben auslegen. Die Texte können sie aber auch jederzeit während des Spiels auf den Karten nachlesen.



Die **Warenkarten** und **Stammeskarten** werden **getrennt gemischt**. Entsprechend der Abbildung auf der nächsten Seite werden 9 zufällig gezogene Karten abwechselnd im **Mittelfeld** ausgelegt: **5 Waren-** und **4 Stammeskarten**.

