

- ▶ Kann oder will der Spieler, der einen Handel beginnt, keinen einzigen Edelstein bieten, hat er den Handel damit automatisch verloren, und sein Mitspieler führt die Aktion aus.
- ▶ Ein Spieler, der ein Angebot akzeptiert, behält selbstverständlich seine eigenen in diesem Handel angebotenen Edelsteine.
- ▶ Es können auch mehr als 85 Punkte gesammelt werden. In diesem Fall rückt man den Zählstein einfach auf der Punkteleiste weiter und addiert zu den angezeigten Punkten 85 hinzu.

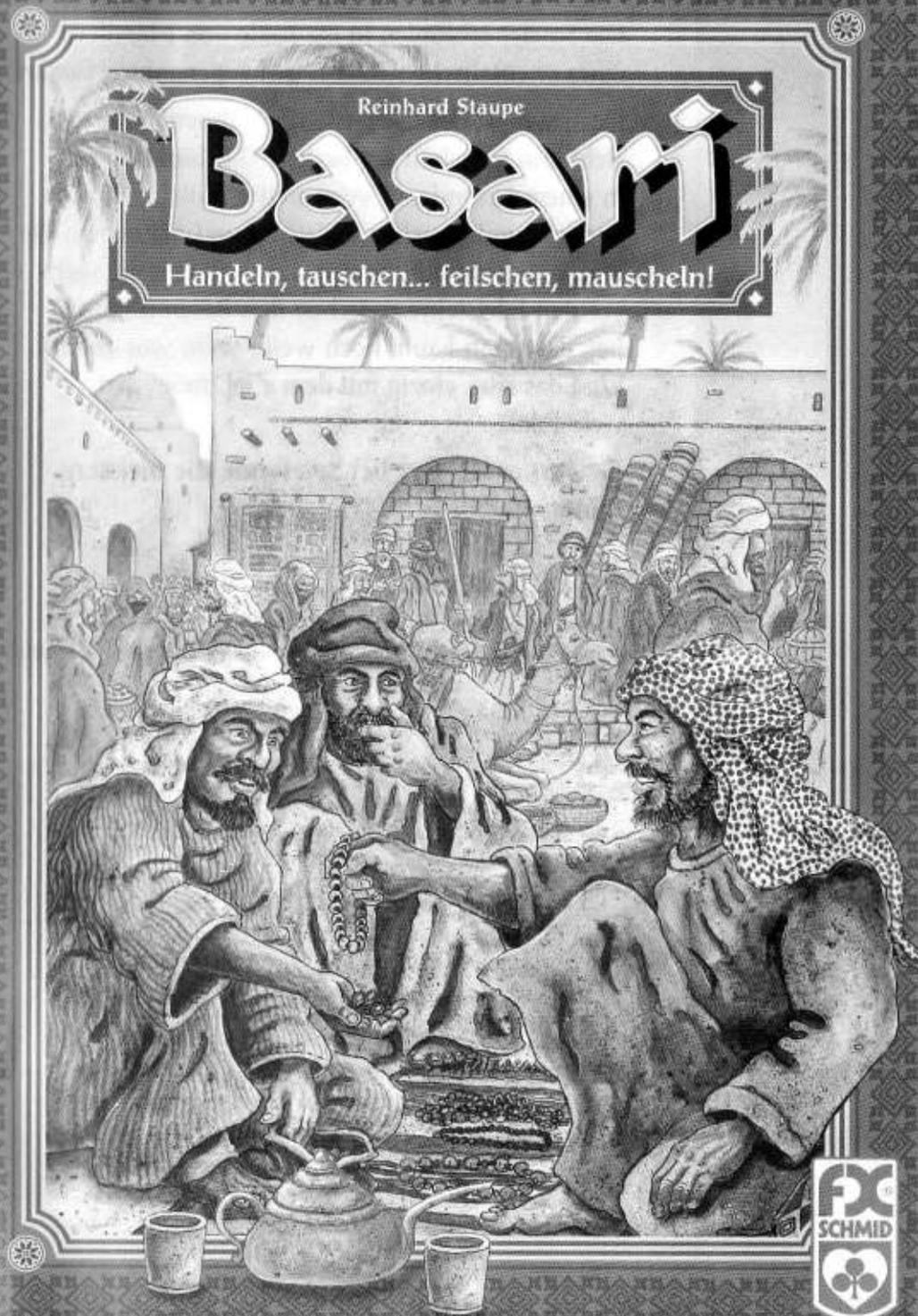


© 1997 R. Staupe
 © 1998 F.X. Schmid
 Postfach 18 60
 D-88188 Ravensburg

No. 27205.1



228392



Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Händlern eines orientalischen Basars, den sogenannten **Basari**.

Doch wer ist der Cleverste unter ihnen? Wer versteht sein Geschäft am besten? Das lässt sich nur in einem besonderen Wettstreit ermitteln. Und so handeln und tauschen, feilschen und mauscheln die Spieler, wo sie nur können. Da wandern die wertvollsten Edelsteine zwischen den Basari hin und her, dass man kaum noch weiß, wem was gehört. Und das alles einzig mit dem Ziel, möglichst viele Punkte zu ergattern.

Gewinner ist, wer bei Spielende die meisten Punkte hat.

Spielmaterial

1 Spielplan, 4 x 25 Edelsteine, 4 x 3 Aktionskärtchen,
4 Spielfiguren, 4 flache Startplättchen, 4 runde Zählsteine, 4 Würfel

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält das entsprechende Spielmaterial:

- das Startplättchen, das er auf einem Fenster oberhalb eines beliebigen freien Torbogens platziert,
- die Spielfigur, die er auf sein Startplättchen stellt,
- den Zählstein, den er auf dem Startfeld (Pfeil) der Punkteleiste platziert, die außen um die Gebäude herum verläuft,
- den Würfel, den er vor sich bereitlegt,
- die drei Aktionskärtchen, die er auf die Hand nimmt.

Zusätzlich erhält jeder Spieler noch 12 Edelsteine, 3 von jeder Farbe, die er – deutlich nach Farben sortiert – vor sich ablegt.

Die restlichen Edelsteine werden als Vorrat auf die farbgleichen Teppiche auf dem Spielplan verteilt.

Nach der Wertung schiebt jeder Spieler sein Startplättchen wieder unter seine Spielfigur. Damit gilt erneute Chancengleichheit: Alle Spieler müssen für die nächste Umrundung wieder gleich viele Felder zurücklegen.

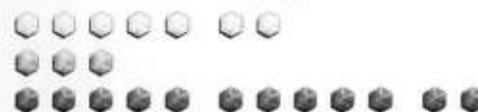
Das Spiel setzt sich wie beschrieben fort, bis es wieder einem oder mehreren Spielern gelingt, den Spielplan einmal zu umrunden. Es kommt zur zweiten Wertung, die in derselben Weise wie die erste ausgeführt wird. Anschließend folgt der dritte Rundlauf und die dritte Wertung.

Spielende

Nach der dritten Wertung endet das Spiel. Wer die meisten Punkte hat, ist Sieger. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der mehr Edelsteine hat und, falls noch immer Gleichstand herrscht, die wertvolleren.

Sonderfälle/Hinweise

- ▶ Es dürfen beliebig viele Spielfiguren auf einem Feld stehen. Fremde Startplättchen können ohne weitere Auswirkungen besetzt werden.
 - ▶ Das zusätzliche Versetzen des Zählsteins gilt nur für die Aktion „Würfeln“. Es gilt nicht beim normalen Würfeln in Phase 1
 - ▶ Die Edelsteine sind unbedingt immer übersichtlich und nach Farben sortiert für jeden Spieler gut sichtbar vor sich auszulegen!
- Es bietet sich an, Fünfergruppen zu bilden:



- ▶ Haben bei 4 Spielern je zwei Spieler dieselbe Aktion gewählt, finden die beiden Verhandlungen in folgender Reihenfolge statt: zuerst „Würfeln“ dann „Punkte“ dann „Edelsteine“
- ▶ Sollte der seltene Fall eintreten, dass von einer Sorte keine Edelsteine mehr im Vorrat sind, geht man im Bedarfsfall leer aus. Gibt es nach einer Wertung wieder welche, hat man hierauf kein rückwirkendes Zugriffsrecht.

Nach Wertung Startplättchen wieder unter Spielfiguren schieben

Gewinner ist, wer nach 3. Wertung die meisten Punkte hat

Pro Spieler :

- ein Startplättchen
- eine Spielfigur
- einen Zählstein
- einen Würfel
- 3 Aktionskärtchen
- 4 x 3 Edelsteine

Restliche Edelsteine bilden Vorrat

oder Punkte sammeln ...



oder Edelsteine aus Vorrat nehmen



Aktionskärtchen gleichzeitig aufdecken

Aktion wurde gewählt von:

1 Spieler -> Aktion ausführen

2 Spieler -> miteinander handeln

3/4 Spieler -> Aktion verfällt

Handeln

Zwei Spieler bieten sich abwechselnd immer mehr Edelsteine an

Spieler mit mehr Punkten beginnt, dann entweder...

„Punkte“: Der Spieler darf seinen Zählstein auf der Punkteleiste um so viele Felder vorrücken, wie die Zahl im Torbogen unterhalb seiner Spielfigur angibt, also um 4, 5, 6 oder 7 Felder.

Beispiel:



= 5 Punkte

„Edelsteine“: Der Spieler erhält die Edelsteine aus dem Vorrat, die im Torbogen unterhalb seiner Spielfigur abgebildet sind.

Beispiel:



= 2 rote + 1 gelber Edelstein

Auch beim Auswählen der Aktion spielen alle Spieler gleichzeitig. Jeder entscheidet sich für eine der drei Aktionen und legt das entsprechende Kärtchen – zunächst verdeckt – vor sich auf den Tisch. Haben dies alle Spieler getan, werden die Kärtchen aufgedeckt und ausgeführt.

Jetzt kommt es allerdings darauf an, wie viele Spieler sich für ein und dieselbe Aktion entschieden haben:

- ▶ Wurde eine Aktion von nur **1 Spieler** gewählt, darf er diese sofort ausführen.
- ▶ Wurde eine Aktion von **2 Spielern** gewählt, müssen diese miteinander – im wahrsten Sinne des Wortes – „aushandeln“ wer die Aktion ausführen darf und wer darauf verzichtet (s. „Das Handeln“).
- ▶ Wurde eine Aktion von **3 oder 4 Spielern** gewählt, verfällt sie ersatzlos.

Das Handeln

Haben genau zwei Spieler dieselbe Aktion gewählt, müssen sie miteinander handeln, d.h. sie machen sich abwechselnd immer höhere Angebote in Form von Edelsteinen, so lange, bis ein Spieler das Angebot des anderen annimmt und damit auf das Ausführen der Aktion verzichtet. D.h. ein Spieler führt die Aktion aus und der andere erhält dafür von ihm eine bestimmte Anzahl Edelsteine.

Wer auf der Punkteleiste weiter vorn steht (bei Gleichstand wird gewürfelt, höhere Zahl beginnt), macht das erste Angebot. Es ist sowohl in Umfang als auch Sortierung beliebig zusammensetzbar.

Der zweite Spieler hat nun zwei Möglichkeiten:

- 1) Er **akzeptiert das Angebot**, d.h. er nimmt den oder die vom Mitspieler angebotenen Edelsteine und fügt sie seinem Vorrat zu. Der Mitspieler führt anschließend die Aktion aus.
- 2) Er **erhöht das Angebot** des anderen, womit dieser dann wiederum aufgefordert ist, nun seinerseits zu erhöhen oder das ihm gemachte Angebot zu akzeptieren usw.

Dieses Handeln geht so lange hin und her, bis einer der beiden Spieler schließlich akzeptiert, weil er nicht mehr erhöhen will oder kann.

Für das Erhöhen gibt es zwei Möglichkeiten:

- 1) Entweder bietet man **mehr Edelsteine** als der andere. In diesem Fall spielen die Farben der Edelsteine keine Rolle (= Menge).
- 2) Oder man bietet genauso viele Edelsteine wie der andere, aber **höherwertige** (= Wert).

Weniger Edelsteine als der Mitspieler darf man nie bieten.

Die Wertrangfolge der einzelnen Edelsteinsorten ist aus der Tabelle in der Spielplanmitte ersichtlich: Die blauen Saphire sind am wenigsten wert, dann folgen die grünen Smaragde, dann die gelben Topase und schließlich die roten Rubine als die wertvollsten.

Bieten beide Spieler gleich viele Edelsteine, entscheidet hier also zunächst die höhere Anzahl roter Edelsteine, ist diese gleich, die höhere Anzahl gelber usw.

Zur Verdeutlichung ein Extrembeispiel: 1 roter und 9 blaue Edelsteine sind mehr wert als 10 gelbe.

Achtung: Die Zahlen neben den Edelsteinen in der Spielplanmitte werden beim Handeln also nicht weiter beachtet, sondern geben lediglich die Wertigkeit der vier Edelsteinsorten bei der Wertung wieder!

Beim weiteren Erhöhen ist ein Spieler nicht an sein vorheriges Gebot gebunden, d.h. er kann dieses komplett zurücknehmen und ein völlig anderes neu anbieten.

Beispiel für einen Handel:

[Am besten spielen Sie es mit Edelsteinen nach.] Susanne und Markus haben sich beide für die Aktion „Würfeln“ entschieden. Da Susanne momentan mehr Punkte als Markus hat, muss sie beginnen. Sie bietet 1 roten Edelstein. Markus erhöht – die Menge – und bietet 2 blaue. Susanne erhöht – den Wert –, indem sie dem roten noch einen 1 gelben hinzufügt. Markus erhöht – erneut die Menge – auf 3 blaue. Susanne nimmt den gelben und roten zurück und bietet nun 3 grüne. Markus nimmt einen blauen zurück und ersetzt ihn durch einen gelben. Susanne erhöht auf 4 grüne. Markus akzeptiert und nimmt die 4 grünen Edelsteine. Er beendet damit den Handel, und Susanne führt die Aktion aus: Sie würfelt und setzt ihre Spielfigur (und wie beschrieben eventuell auch ihren Zählstein).

Angebot akzeptieren...

oder erhöhen

Erhöhen heißt:

– entweder mehr Edelsteine...

– oder höherwertige Edelsteine als Mitspieler bieten

Wertrangfolge:

Blau
▼
Grün
▼
Gelb
▼
Rot

Gebote können beliebig geändert werden

Wertung

Wenn ein Spieler Umrundung geschafft hat

Umrundung bringt: 10 Punkte

Mehrheit in Edelsteinsorte bringt:

Blau = 8
Grün = 10
Gelb = 12
Rot = 14

Wenn mehrere Spieler Mehrheit, dann Punkte teilen

Pro Mehrheit 3 Edelsteine abgeben (bei Gleichstand 2)

Die Wertung

Hat mindestens ein Spieler – nach Durchführung aller Aktionen (!), also nach Beendigung der 2. Phase einer Runde – mit seiner Spielfigur den Spielplan einmal umrundet, also sein Startplättchen wieder erreicht oder überschritten, wird das Spiel unterbrochen und es kommt zur ersten Wertung:

- ▶ Jeder Spieler, dem die Umrundung (☉) gelungen ist, erhält hierfür 10 Punkte, die er auf der Punkteleiste vorrückt.
- ▶ Derjenige, der die meisten Edelsteine einer Sorte besitzt, rückt auf der Punkteleiste um die entsprechende Felderanzahl weiter.

Wie auf dem Spielplan ersichtlich, erhält ein Spieler für die Mehrheit in

Blau = 8 Punkte
Grün = 10 Punkte
Gelb = 12 Punkte
Rot = 14 Punkte

Sollten sich in einer Edelsteinsorte zwei oder mehr Spieler die Mehrheit teilen, so teilen sich diese Spieler auch die Punkte gleichmäßig (evtl. abrunden).

Wenn ein Spieler Punkte für eine Mehrheit erhält, gibt er anschließend drei Edelsteine dieser Sorte zurück in den Vorrat auf dem Spielplan. Hatten zwei oder mehr Spieler eine Mehrheit, gibt jeder dieser Spieler zwei Edelsteine der entsprechenden Sorte ab.

Beispiel:

	Anzahl der Edelsteine				
	Markus	Susanne	Dominik	Sandra	
Blau (8 Punkte)	1	1	1	2	▶ Sandra 8 Punkte
Grün (10 Punkte)	8	3	8	4	▶ Markus + Dominik je 5 Punkte (10:2)
Gelb (12 Punkte)	0	7	5	5	▶ Susanne 12 Punkte
Rot (14 Punkte)	2	2	2	2	▶ jeder 3 Punkte (14:4 abgerundet)

Sandra gibt anschließend ihre 2 blauen Edelsteine ab (sie müsste eigentlich 3 abgeben, die sie aber nicht hat) und 2 rote; Markus und Dominik jeweils 2 grüne und 2 rote; Susanne 3 gelbe und 2 rote. Seine restlichen Edelsteine behält jeder für den nächsten Wertungslauf.

Spielverlauf

Das Spiel verläuft in mehreren Runden, die sich immer wieder aus zwei Phasen zusammensetzen:

1. Phase: Würfeln und Spielfigur versetzen;
2. Phase: Aktion auswählen und ausführen.

Es werden zunächst so viele Runden gespielt, bis ein Spieler mit seiner Spielfigur das Spielfeld einmal umrundet und sein Startplättchen wieder erreicht oder überschritten hat. Es kommt zur ersten Wertung. Anschließend wird in derselben Weise weitergespielt, bis es durch ein erneutes Umrunden zur zweiten Wertung kommt und später zur dritten.

Nach der 3. Wertung endet das Spiel. Wer nun mit seinem Zählstein auf der Punkteleiste am weitesten vorn steht, hat gewonnen.

Die 1. Phase: Würfeln und ziehen

Alle Spieler spielen gleichzeitig. Jeder wirft seinen Würfel und versetzt entsprechend seine Spielfigur im Uhrzeigersinn. Die Fenster oberhalb der Torbögen dienen dabei als Felder.

Die Startplättchen bleiben an Ort und Stelle liegen, so dass man während des Spielverlaufs jederzeit sehen kann, wie weit die Spieler noch davon entfernt sind – und wann ungefähr eine Wertung ausgelöst werden wird.

Die 2. Phase: Aktion auswählen und ausführen

Die drei Aktionen, die den Spielern auf den Kärtchen zur Auswahl stehen, sind:

„**Würfeln**“: Der Spieler darf noch einmal würfeln und seine Spielfigur entsprechend vorrücken. Ist die gewürfelte Augenzahl kleiner als 6, darf er zusätzlich die Differenz zu 6 mit seinem Zählstein auf der Punkteleiste vorrücken.

Beispiel: Dominik würfelt eine 5. Er zieht seine Spielfigur 5 Felder weiter und seinen Zählstein 1. Sandra würfelt eine 2, d.h. sie versetzt ihre Spielfigur um 2 Felder und ihren Zählstein um 4.

Pro Runde zwei Phasen:

1. Würfeln
2. Aktion

1. Phase:

Alle Spieler würfeln und ziehen gleichzeitig

2. Phase:

Entweder noch einmal würfeln...

