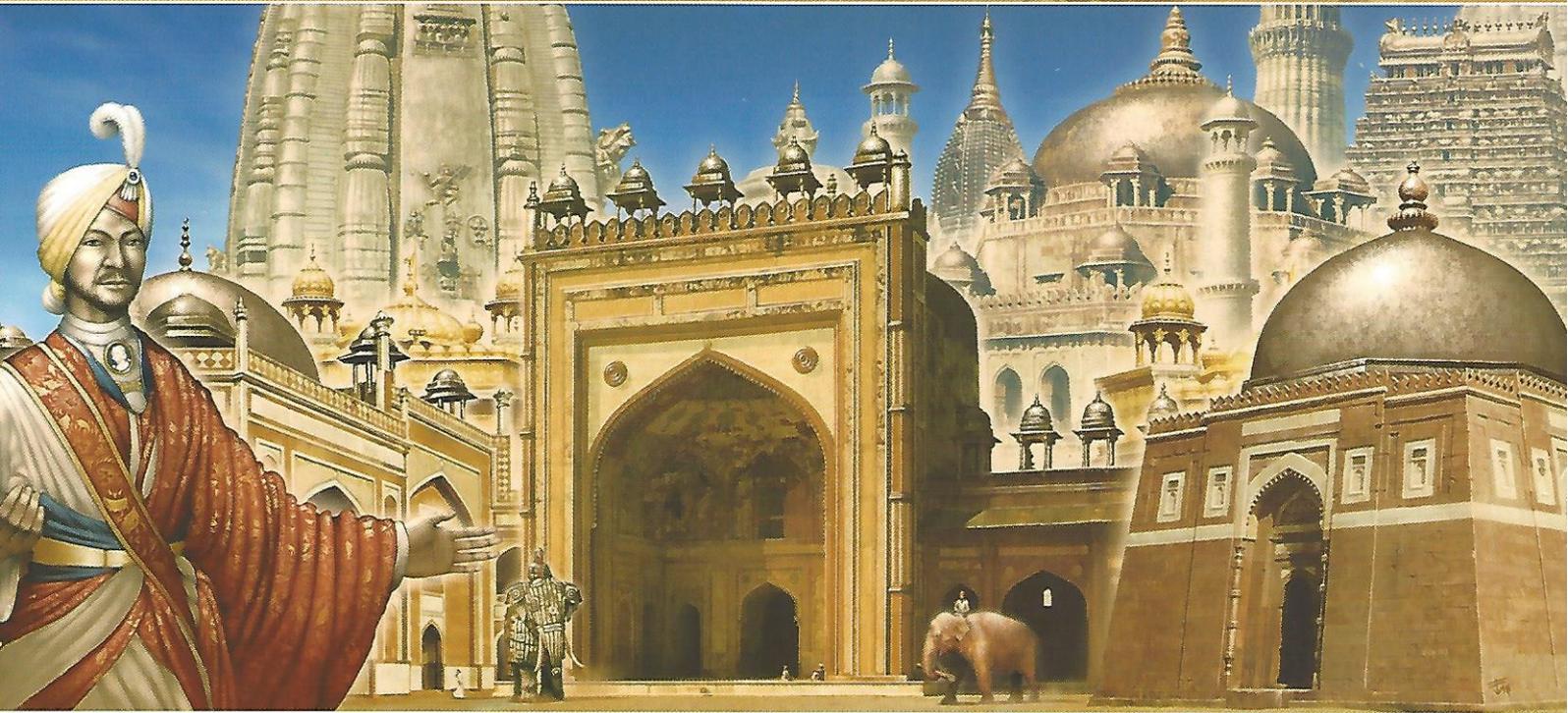
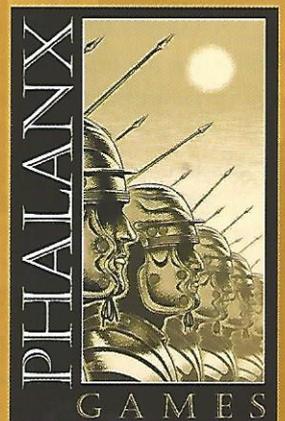


RAAJA

PALASTBAU IN INDIEN



Ein raffiniertes, strategisches Spiel für 2-5 Spieler ab 12 Jahren
von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling



Inhalt

- 1.0 Einleitung
- 2.0 Spielmaterial
- 3.0 Spielvorbereitung
- 4.0 Übersicht
- 5.0 Ausgangssituation
- 6.0 Spielablauf in Runden
- 7.0 Die Aktionen
- 8.0 Wertung
- 9.0 Neue Runde
- 10.0 Spielende
- 11.0 Varianten

1.0 EINLEITUNG

Raja ist ein raffiniertes, strategisches Brettspiel für zwei bis fünf Spieler.

Im Nordwesten Indiens, hauptsächlich in der Provinz Rajasthan, entfaltete sich im Mittelalter eine unvergleichliche Kunst- und Kulturlandschaft. Hier wurden prachtvolle und hinreißend schöne Bauwerke geschaffen, Tempel, Moscheen, Paläste, Festungsanlagen und Mausoleen.

Sie leben in dieser Zeit und sind ein angesehener indischer Fürst, reisen in Indien von Stadt zu Stadt und lassen ihren Architekten im Auftrag des Maharadschas prächtige Paläste und Häuser bauen. Der Bau eines Palastes ist teuer. Deshalb ist es wichtig, bei den Wertungen in den Städten ausreichend Geld einzunehmen.

Es gewinnt, wer zuerst 7 Paläste gebaut hat.

Um dieses Ziel als Erster zu erreichen, berufen Sie wechselnde Vertraute zu sich, die Sie unterstützen und Ihnen zusätzliche Aktionen ermöglichen.

2.0 SPIELMATERIAL

Jedes **Raja**-Exemplar enthält:

- ◆ 1 Spielplan
- ◆ 5 Architekten (Holzfiguren in 5 Farben)
- ◆ 1 Maharadscha (große, schwarze Holzfigur)
- ◆ 5 Aktionsscheiben mit 2 Pfeilen
- ◆ 35 Paläste (Glassteine in 5 Farben, pro Farbe 7 Stück)
- ◆ 100 Häuser (in 5 Farben, pro Farbe 20 Stück)
- ◆ 7 Stadtwappen
- ◆ 7 Personenkarten
- ◆ 60 Goldmünzen (35 x 1er, 15 x 5er, 10 x 10er)
- ◆ 7 Aktionschips (blau)
- ◆ 5 Kurzspielregeln
- ◆ 1 Regelheft

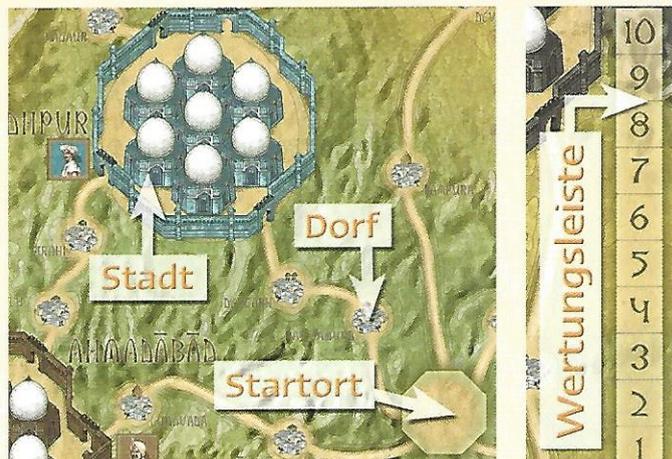
Sollte eins der obigen Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir um Entschuldigung. Bitte wenden Sie sich für ein Ersatzteil an uns. Schreiben Sie an:

Phalanx Games, Attn.: Customer Service, Postbus 32,
1380 AA Weesp, Niederlande, E-Mail: Ublennemann@aol.com

3.0 SPIELVORBEREITUNG

3.1 Der Spielplan

Der Spielplan zeigt den Startort, 7 Städte, 30 Dörfer und die Wertungsleiste. **Hinweis:** Die geographische Lage der Städte und Dörfer ist funktional und entspricht nicht der Realität.



3.2 Vorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält:

- ◆ 1 Aktionsscheibe und 1 Kurzspielregel
 - Achtung:** Die Aktionsscheibe muss aus 5 Teilen zusammengesetzt werden. Ein Kunststoffteil wird durch die Stanzung der Scheibe gestoßen, die Pfeile mit ihrer Stanzung über das Kunststoffteil gebracht und das zweite Kunststoffteil von der anderen Seite aufgeschraubt.
- ◆ 1 Spielfigur (Architekt), die auf den Startort gestellt wird
- ◆ 7 Paläste (Glassteine) und 4 Häuser, die vor dem Spieler abgelegt werden. **Achtung:** Der Spieler, der schwarz spielt, erhält die lila Paläste.
- ◆ 15 Goldmünzen (ein 10er, ein 5er). *Das Geld kann während des Spiels verdeckt gehalten werden.*



- ◆ Die restlichen Häuser aller Spieler kommen als Vorrat (= Steinbruch) neben den Spielplan.
- ◆ Der Maharadscha (große, schwarze Figur) wird zunächst auf den Startort gestellt.
- ◆ Die Personenkarten 1-6 werden neben dem Spielplan bereit gelegt. Der Yogi (Personenkarte 7) spielt nur in der Profiversion mit.
- ◆ Ein Spieler wird bestimmt, der die Bank übernimmt und das Geld verwaltet.
- ◆ Die 7 Stadtwappen werden verdeckt gemischt und dann *offen* auf der Wertungsleiste - auf den Feldern oberhalb des Pfeils - ausgelegt. Die Felder 1-10 zeigen die Anzahl der Spielrunden.
- ◆ Die Aktionschips und die Personenkarte „7“ (Yogi) spielen in der Grundversion nicht mit!

3.3 Die Wertungstabelle

Auf der Rückseite der Kurzspielregeln befindet sich die Wertungstabelle.

Anzahl der Spieler	Gold, das die Spieler einnehmen
2	10 - 5
3	11 - 7 - 3
4	12 - 9 - 6 - 3
5	13 - 10 - 7 - 4 - 1

4.0 ÜBERSICHT

Auf jedem Feld eines Palastplatzes kann ein Palast gebaut werden. Der Palast, der auf dem Feld in der Mitte gebaut wird, ist besonders wertvoll; er wird „Großer Palast“ genannt. Die Paläste auf den 6 äußeren Feldern werden *kleine Paläste* genannt. Während des Spiels reisen die Spieler über ein Wegenetz mit 30 Dörfern von Stadt zu Stadt. Häuser können entweder in einem Dorf oder in einer Stadt gebaut werden.



In einem Dorf können maximal 2 Häuser stehen (bei 2 Spielern nur 1 Haus), in Städten können beliebig viele Häuser gebaut werden. Durch ein Dorf kann man nur dann reisen, wenn dort mindestens 1 Haus gebaut wurde, egal von welchem Spieler.

5.0 AUSGANGSSITUATION

Vor dem eigentlichen Spiel wird die Ausgangssituation hergestellt, d.h.

- ♦ die Spieler erhalten einen Vertrauten (= Personenkarte) und
- ♦ bauen je 4 Häuser in Dörfern.

5.1 Personenkarten

Der *jüngste* Spieler wählt eine der 6 ausliegenden Personenkarten und legt sie offen vor sich auf den Tisch. Danach wählt sein linker Nachbar eine Personenkarte usw. Die *nicht* erworbenen Personenkarten bleiben neben dem Spielplan liegen, sie können im Laufe des Spiels eingewechselt werden.

Die Personenkarten bestimmen die *Reihenfolge* der Spielzüge, die *Rangfolge bei Gleichstand* bei einer Stadtwertung (je niedriger die Nummer einer Personenkarte je besser ist der Rang) und die *besonderen Fähigkeiten des Vertrauten*, die ein Spieler für sich in Anspruch nehmen kann.

Personenkarte 1 / Großfürst: Zieht als Erster und nimmt bei Gleichstand bei einer Wertung den besten Rang ein.

Personenkarte 2 / Händler: Erhält während des Zuges immer 1 Goldmünze.

Personenkarte 3 / Priester: Kleine Paläste haben bei einer Stadtwertung 2 Wertungspunkte (statt einen).

Personenkarte 4 / Wanderer: Reist kostenlos; seine Reisekosten zahlt die Bank.

Personenkarte 5 / Unternehmer: Baut oder versetzt 1 Haus zusätzlich und kostenlos.

Personenkarte 6 / Baumeister: Zahlt für den Bau eines Palastes 9 Goldmünzen (statt 12).

5.2 Häuser in Dörfern stellen

Die 4 Häuser, die man zu Beginn erhalten hat, werden jetzt in Dörfern gestellt. Es beginnt der Spieler mit der *niedrigsten* Personenkarte. Er stellt 1 Haus in ein beliebiges Dorf. Dann kommt der Spieler mit der zweitniedrigsten Personenkarte und stellt 1 Haus in ein Dorf usw. Wenn jeder 1 Haus gebaut hat, stellt in der gleichen Reihenfolge jeder sein zweites Haus in ein Dorf usw., bis alle Spieler 4 Häuser in Dörfern besitzen. Zu berücksichtigen ist, dass in einem Dorf maximal 2 Häuser stehen dürfen (bei 2 Spielern nur eines).

Hinweis: Beim Platzieren der Häuser sollte man vorrangig darauf achten, dass die Städte zuerst „angeschlossen“ werden, die als Erste gewertet werden. Dies sind die Städte, die sich auf der Wertungsleiste ganz unten (oberhalb des Pfeils) befinden. Eine Stadt ist dann „angeschlossen“, wenn in jedem Dorf, das zur Stadt führt, mindestens 1 Haus gebaut wurde.

Beispiel: Stadt A ist „angeschlossen“, Stadt B ist noch *nicht* „angeschlossen“.



Nachdem alle Spieler 4 Häuser gebaut haben, ist die Ausgangssituation hergestellt.

Jetzt erhält jeder Spieler 6 Häuser vom allgemeinen Vorrat, die er vor sich auf den Tisch legt, als persönlichen Vorrat.

6.0 SPIELABLAUF IN RUNDEN

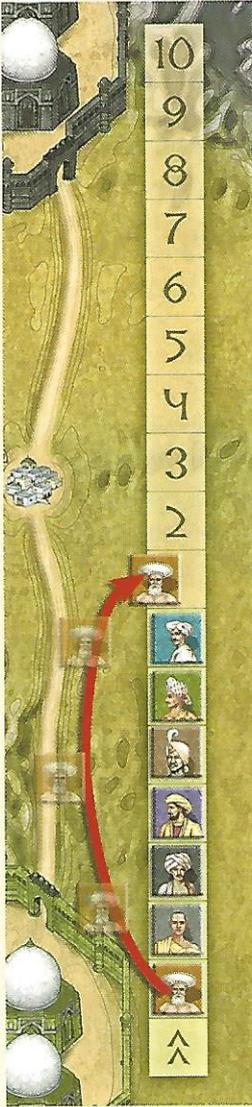
Jede Spielrunde läuft gleich ab. Sie beginnt mit dem Versetzen des Maharadschas und des untersten Stadtwappens und endet mit der Wertung der Stadt, in der der Maharadscha steht. Es werden folgende Schritte ausgeführt:

- ♦ Maharadscha und Stadtwappen versetzen,
- ♦ Einstellen der Aktionen (geheim),
- ♦ Ausführen der Züge pro Spieler - in der Reihenfolge der Personenkarten,
- ♦ Wertung der Stadt, in der der Maharadscha steht.

6.1 Maharadscha und Stadtwappen versetzen

Bei Spielbeginn steht der Maharadscha im Startort. Der Maharadscha wird jetzt in *die* Stadt gestellt - egal, ob „angeschlossen“ oder nicht - deren Stadtwappen auf der Wertungsleiste auf dem untersten Feld liegt. Dieses Stadtwappen wird danach ganz nach oben gesetzt, direkt hinter das letzte Stadtwappen. Das jetzt ganz unten liegende Stadtwappen zeigt, wohin der Maharadscha *voraussichtlich* in der nächsten Spielrunde reist.

Die Stadt, in der der Maharadscha steht, wird am Ende der



Spielrunde gewertet. Zu Beginn der nächsten Runde wird der Maharradscha in die Stadt versetzt, deren Stadtwappen dann ganz unten liegt. Die vorgegebene Wertungsreihenfolge kann durch die Aktion „Wertungsreihenfolge ändern“ geändert werden, siehe 7.5.

Wertungsleiste nach Versetzen des ersten Stadtwappens.

6.2 Einstellen der Aktionen

Alle Spieler stellen *gleichzeitig* und *geheim* auf ihrer Aktionsscheibe mit den beiden Zeigern je eine Aktion ein. Dabei können beide Zeiger auch auf dieselbe Aktion weisen. Wer mit dem Einstellen der Aktionen fertig ist, legt seine Aktionsscheibe verdeckt vor sich auf den Tisch.

Die Symbole auf der Aktionsscheibe haben folgende Bedeutung:



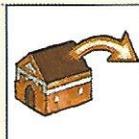
Münzen: Erhalte 2 Goldmünzen von der Bank.

Haus: Baue 1 Haus in einem Dorf oder in einer Stadt; Baukosten pro Haus: 1 Goldmünze.

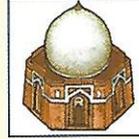


2 Häuser: Baue 2 Häuser, eines davon in einer Stadt, das andere in einem Dorf oder in einer Stadt. Kosten je Haus: 1 Goldmünze.

Haus/Versetzen: Versetze kostenlos 1 eigenes Haus von Dorf/Stadt in ein anderes Dorf/andere Stadt. In eine Stadt kann man nur dann 1 Haus versetzen, wenn der Architekt dort steht.

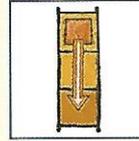


Steinbruch/Nachschub: Nimm 2 eigene Häuser vom allgemeinen Vorrat zum persönlichen Vorrat.



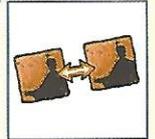
Palast: Baue 1 Palast, Kosten: 12 Goldmünzen.

Palast/Haus: Baue 1 Palast, Kosten 12 Goldmünzen, und 1 Haus in einem Dorf oder in einer Stadt, Kosten: 1 Goldmünze.



Wertungsreihenfolge: Verändere die Wertungsreihenfolge durch Versetzen eines Stadtwappens.

Personenkarte: Wechsle Deine Personenkarte mit einem Mitspieler oder mit einer freien Karte neben dem Spielplan. Der Mitspieler kann sich nicht dagegen wehren.



6.3 Ausführen der Züge pro Spieler

Wenn alle Spieler das Einstellen der Aktionen beendet haben, deckt der Spieler mit der *niedrigsten Personenkarte* seine Aktionsscheibe auf und macht seinen Zug. Wenn er seine beiden Aktionen ausgeführt hat, deckt der Spieler, der jetzt die niedrigste Personenkarte besitzt, seine Aktionsscheibe auf und führt seine eingestellten Aktionen aus usw. Dies wird fortgeführt, bis alle Spieler ihre Züge ausgeführt haben. Jeder Zug besteht aus der besonderen Fähigkeit der Personenkarte und den beiden eingestellten Aktionen. *Die Reihenfolge aller Aktionen eines Spielers ist dabei beliebig.*

7.0 DIE AKTIONEN

7.1 Reisen

Die Aktion *Reisen* muss *nicht* auf der Aktionsscheibe eingestellt werden. Ein Spieler kann mit seinem Architekten immer reisen, wenn er am Zug ist. Er kann in eine Stadt reisen, dort bauen und dann in eine zweite Stadt reisen und auch hier bauen und dann wieder zurückreisen oder in eine dritte Stadt reisen und dort seine Reise beenden. Für das Reisen gibt es keine Einschränkung. Allerdings muss man die Reisekosten bezahlen können und man kann nur dann durch ein Dorf reisen, wenn dort mindestens 1 Haus steht, egal von welchem Spieler.

Kosten für das Reisen: Durch *Städte* (dazu gehört auch der Startort!) reist man kostenlos, ebenso durch *Dörfer*, in denen man mit mindestens einem eigenen Haus vertreten ist. Wer in einem Dorf kein Haus besitzt, muss für jedes Haus in diesem Dorf 1 Goldmünze an den jeweiligen Besitzer des Hauses bezahlen.

7.2 Bauen (Palast, Haus)



In einem *Dorf* kann man jederzeit Häuser bauen, unabhängig davon, wo sich der eigene Architekt befindet. Man muss nur beachten, dass in einem Dorf maximal 2 Häuser stehen können. Bei 2 Spielern darf in einem Dorf nur 1 Haus stehen. In einer Stadt dürfen beliebig viele Häuser stehen.

In einer Stadt können Häuser und Paläste nur dann gebaut werden, wenn sich der eigene Architekt in dieser Stadt befindet. Man kann in seinem Zug *mehrere* Städte aufsuchen und in *jeder* Stadt bauen. Folgendes gilt es dabei zu beachten:

a) Man kann in eine Stadt nur dann reisen, wenn sich in jedem Dorf auf dem Weg zu dieser Stadt mindestens ein Haus befindet.

b) In einer Stadt sind die Bauplätze für Paläste begrenzt. Wenn die Plätze für Paläste besetzt sind, kann in dieser Stadt kein Palast mehr gebaut werden.

Kosten für den Bau von Häusern = 1 Goldmünze.

Jedes Haus, egal ob es in einer Stadt oder einem Dorf gebaut wird, kostet 1 Goldmünze.

Kosten für den Bau von Palästen = 12 Goldmünzen.

Jeder Palast, egal ob groß (in der Mitte) oder klein (außen), kostet 12 Goldmünzen.

Wer die Aktion „2 Häuser“ eingestellt hat, *muss* 1 Haus in einer Stadt bauen, das zweite Haus kann in einer Stadt oder einem Dorf gebaut werden. Es können keine 2 Häuser in Dörfern gebaut werden! (Das Kennzeichen auf der Aktions-scheibe dafür, dass man 1 Haus in einer Stadt bauen muss, ist das Stadttor.)

7.3 Haus versetzen



Man kann nur *eigene* Häuser versetzen, egal ob sie in einer Stadt oder in einem Dorf stehen. Wenn in einem Dorf nur ein Haus steht und dieses versetzt wird, ist dieser Weg so lange unterbrochen, bis hier wieder ein Haus gebaut wird. In ein Dorf kann ein Haus *immer* versetzt werden (solange das Maximum an erlaubten Häusern pro Dorf eingehalten wird), in eine Stadt nur dann, wenn dort der eigene Architekt steht. Die Aktion „Haus versetzen“ ist kostenlos.

7.4 Steinbruch/Nachschub



Man nimmt 2 eigene Häuser vom allgemeinen Vorrat neben dem Spielplan und stellt sie vor sich auf den Tisch zu seinem persönlichen Vorrat. Die Aktion ist kostenlos.

7.5 Wertungsreihenfolge ändern



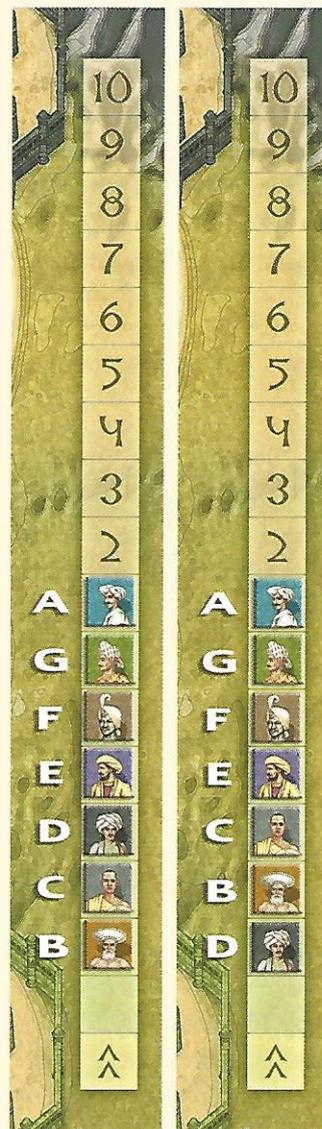
Man darf ein beliebiges Stadtwappen um 2 Felder *nach unten* versetzen. Die Wappen, die man dabei überholt, werden um je ein Feld nach oben geschoben. Dadurch verändert sich die Wertungsreihenfolge.

Siehe **Beispiel 1** rechts oben: Wenn ein Spieler in der ersten Runde Wappen „D“ um 2 Felder nach unten versetzt, werden die Wappen „B“ und „C“ je ein Feld nach oben verschoben. Verändert jetzt kein weiterer Spieler die Reihenfolge, wandert der Maharadscha in der nächsten Runde nach „D“ und am Ende dieser Runde wird „D“ gewertet.

Beim Versetzen eines Wappens können auch Leerfelder entstehen. **Beispiel 2** rechts: „F“ wird versetzt.

„F“ wandert 2 Felder nach unten (vor „E“) und „E“ wird 1 Feld nach oben geschoben. Wenn der Maharadscha zur Stadt „F“

Beispiel 1



Beispiel 2



gesetzt wird, gelangt das Stadtwappen von „F“ ganz nach oben (im Beispiel direkt hinter „C“ auf Feld „5“).

7.6 Eigene Personenkarte wechseln



Ein Vertrauter (= Personenkarte) ist während des Spiels keinem Spieler fest zugeordnet. Man kann die Personenkarte eines Mitspielers oder eine der „freien“ Personenkarten, die neben dem Spielplan liegen, an sich nehmen, d.h. den Vertrauten wechseln. Die bisherige, eigene Personenkarte legt man zu den „freien“ Personenkarten neben den Spielplan zurück. Der Mitspieler, der seine Personenkarte abgeben musste, kann die Aktion *nicht* verweigern. Er sucht sich sofort von den „freien“ Personenkarten eine neue aus und legt sie vor sich auf den Tisch.

Wer am Zug ist (= aktiv) und seine Personenkarte wechselt, kann - wenn dies möglich ist - in diesem Zug die Fähigkeiten beider Personenkarten nutzen.

Beispiel 1: Ein Spieler ist *Händler*, er erhält eine Goldmünze, dann holt er sich die Karte *Wanderer* und reist kostenlos.

Beispiel 2: Ein Spieler ist *Unternehmer*, er baut kostenlos ein Haus, dann holt er sich die Karte *Baumeister* und baut einen Palast für nur 9 Goldmünzen (dazu muss er „Palast bauen“ als Aktion eingestellt haben).

Beim Wechsel der Personenkarten kann sich die ursprüngliche Reihenfolge der Spieler verändern. Deshalb ist zu beachten:

- ◆ Wer gerade am Zug ist, führt seinen Zug weiterhin aus.
- ◆ Wer seinen Zug bereits durchgeführt hat, kommt in der gleichen Runde nicht mehr an die Reihe.
- ◆ Von den Spielern, die noch nicht an der Reihe waren, ist immer der Spieler mit der niedrigsten Personenkarte der nächste Spieler, der an die Reihe kommt.

7.7 Aktionen ausführen

Eine eingestellte Aktion muss *nicht* ausgeführt werden! Wer eine ganze Aktion oder den Teil einer Aktion *nicht* ausführen kann oder will, muss dies nicht tun. Er kann darauf verzichten. Allerdings erhalten dann alle anderen Spieler 2 Goldmünzen von der Bank. Jeder Spieler sollte deshalb gut überlegen, welche Aktionen er auf seiner Aktionsscheibe einstellt!

Beispiel: Ein Spieler hat mit einem Zeiger die Aktion *Palast und Haus* eingestellt. Er baut nur das Haus, d.h. er hat nur einen Teil seiner Aktion ausgeführt. Alle anderen Spieler erhalten 2 Goldmünzen.

8.0 WERTUNG

Nachdem jeder Spieler seinen Zug ausgeführt hat, wird die Stadt gewertet, in der der *Maharadscha* steht. Bei einer Wertung teilt der Maharadscha Gold an die Spieler aus, die in der Stadt vertreten sind. Man muss mit seinem Architekten *nicht* in der Stadt sein, die gewertet wird, um Wertungspunkte zu bekommen.

Wie viele Goldmünzen man bei einer Wertung erhält, bestimmt die Wertungstabelle und hängt von der eigenen „Stärke“ (Wertungspunkte) in dieser Stadt ab.

Die Wertungspunkte eines Spielers in einer Stadt sind eine Addition seiner Gebäude und seines Architekten (sofern er sich dort befindet) und werden wie folgt ermittelt.

Architekt	1 Punkt
Haus	1 Punkt
kleiner Palast (außen)	1 Punkt
großer Palast (Mitte)	3 Punkte

Beispiele:

- (1) Wer in einer Stadt nur mit seinem Architekten vertreten ist, besitzt 1 Wertungspunkt.
- (2) Wer in einer Stadt nur mit einem Haus vertreten ist, besitzt 1 Wertungspunkt.
- (3) Wer in einer Stadt mit seinem Architekten, 2 Häusern, 1 kleinen und 1 großen Palast vertreten ist, besitzt in dieser Stadt 7 Wertungspunkte.

	
2	10 - 5
3	11 - 7 - 3
4	12 - 9 - 6 - 3
5	13 - 10 - 7 - 4 - 1

Der Spieler mit den *meisten* Wertungspunkten erhält den höchsten Betrag (links unter dem Münzensymbol), dann folgt der zweitstärkste Spieler usw. Bei Gleichstand entscheidet die Nummer der Personenkarte. Die *niedrigere* Nummer hat bei Gleichstand immer die höhere Stärke.

Monopol-Bonus: Wenn in einer Stadt nur *ein* Spieler Wertungspunkte hat (kein anderer Spieler ist außer ihm dort vertreten), so erhält er bei einer Wertung einen Bonus von 5 Goldmünzen!

Kein Wertungspunkt: Wer in einer Stadt nicht vertreten ist, erhält kein Gold. Wenn in einer Stadt kein Spieler vertreten ist, wird die Stadt gewertet, ohne dass ein Spieler Gold erhält.

Beispiel für die erste Runde mit 4 Spielern: Gewertet wird die Stadt „A“.

- ◆ Arno besitzt *Großfürst* 1. Er hat Palast/Haus und 2 Goldmünzen eingestellt. Er zahlt $13 - 2 = 11$ Goldmünzen, baut 1 Haus in einem Dorf, reist mit seinem Architekten nach „A“ und baut dort 1 großen Palast. Er besitzt somit in der Stadt „A“ 4 Wertungspunkte (Großer Palast = 3 + Architekt = 1).
- ◆ Babs besitzt *Priester* 3. Sie hat Palast/Haus und 1 Haus versetzen eingestellt. Sie zahlt 13 Goldmünzen, reist nach „A“, baut dort 1 kleinen Palast und 1 Haus und versetzt noch ein Haus nach „A“. Sie hat damit 5 Wertungspunkte in „A“ (kleiner Palast mit Priester = 2 + 2 Häuser + 1 Architekt).
- ◆ Christian besitzt *Unternehmer* 5. Er hat zweimal 2 Häuser eingestellt und zahlt 4 Goldmünzen. Er reist nach „A“ und baut dort 4 Häuser. Als Unternehmer baut er kostenlos 1 weiteres Haus. Er besitzt in „A“ 6 Wertungspunkte (5 Häuser + 1 Architekt).
- ◆ Doris besitzt *Baumeister* 6. Sie hat Palast/Haus und Wertungsreihenfolge ändern eingestellt. Sie reist nach „D“ und baut dort 1 großen Palast und 1 Haus für 10 Goldmünzen (Baumeister). Dann verändert sie die Wertungsreihenfolge und setzt „D“ 2 Felder nach unten. Da am Ende der Runde „D“ das unterste Stadtwappen sein wird, bedeutet dies, dass in der nächsten Runde „D“ gewertet wird. Anschließend reist sie nach „A“, um dort mit 1 Wertungspunkt (Architekt) vertreten zu sein.
- ◆ Wertung von „A“: Christian erhält 12 Goldmünzen, Babs 9, Arno 6 und Doris 3. Der Maharadscha wird in der nächsten Runde nach „D“ gesetzt und das Stadtwappen von „D“ wandert ganz nach oben auf Feld „2“ (= Runde 2).

9.0 NEUE RUNDE

Nach einer Wertung beginnt die nächste Runde.

- ♦ Der Maharadscha reist in die Stadt, die das *unterste* Stadtwappen zeigt (egal, ob die Stadt angeschlossen ist oder nicht). Dieses Wappen wird auf der Wertungsleiste ganz nach oben gesetzt.
- ♦ Die Aktionen werden auf der Aktionsscheibe geheim eingestellt.
- ♦ Die Aktionen werden ausgeführt (Reihenfolge gemäß Personenkarte).
- ♦ Die Wertung erfolgt.

10.0 SPIELEND

Das Spiel kann auf zwei Arten beendet werden. Es endet *nach* der Wertung in der Runde, in der

- ♦ ein Spieler seinen 7. Palast gebaut hat oder
- ♦ ein Stadtwappen auf das Feld „10“ gelegt wird.

Es gewinnt, wer die meisten Paläste gebaut hat. Haben mehrere Spieler die meisten gebaut, gewinnt von diesen Spielern derjenige, der die meisten Goldmünzen besitzt. Die nächsten Plätze richten sich nach der Anzahl der gebauten Paläste und bei Gleichstand nach der Anzahl der Goldmünzen.

11.0 VARIANTEN

11.1 Kürzere Spieldauer

Die Spieler erhalten nur 6 Paläste und es werden maximal 8 Runden gespielt.

11.2 Profiversion I

In der *Profiversion* gelten alle Regeln der Grundversion. Hinzu kommen folgende Regeln:

11.2.1 Spielmaterial

In der *Profiversion* nehmen der Yogi (Personenkarte 7) und die *Aktionschips* am Spiel teil. Der Yogi wird zu den Personenkarten gelegt und die *Aktionschips* werden neben dem Spielplan bereit gelegt.

11.2.2 Der Yogi



Wer den Yogi besitzt, erhält in seinem Zug 1 *Aktionschip* und kann diesen *sofort oder später* in einer anderen Runde einsetzen und damit eine *zusätzliche* Aktion ausführen.

11.2.3 Aktionschip einsetzen

Ein *Aktionschip* erlaubt eine dritte Aktion während des eigenen Zuges. Man darf eine beliebige Aktion der Aktionsscheibe auswählen - *ausgenommen Personenkarte wechseln* - und zusätzlich ausführen. Pro Runde kann man nur 1 *Aktionschip* einsetzen. Nach Einsatz wird der Chip wieder zum Vorrat zurückgelegt.

Beispiel: Ein Spieler besitzt einen *Aktionschip* und hat 2 Häuser und *Steinbruch* eingestellt. Zuerst führt der Spieler



die Aktion *Steinbruch* aus und holt sich 2 Häuser vom Vorrat. Dann führt er gegen Abgabe des Chips die Aktion *Baue 1 Palast* und *Baue 1 Haus* aus. Zum Schluss führt er seine 2. eingestellte Aktion aus und baut 2 Häuser.

11.2.4 Weniger als 5 Spieler

Damit bei weniger als 5 Spielern die gleiche Knappheit an Bauplätzen für Paläste herrscht, werden vor Spielbeginn von den Farben, die nicht am Spiel teilnehmen, auf jeden Palastplatz außen (nicht in die Mitte) *pro Farbe 1 Feld* mit einem Palast belegt.

11.2.5 Personenkarten versteigern

Bei Spielbeginn werden die Personenkarten versteigert. Der jüngste Spieler beginnt und bietet eine oder mehrere Goldmünzen für die *Auswahl* einer Personenkarte; er kann auch „0“ bieten. Danach folgt sein linker Nachbar. Er muss erhöhen oder passen usw. Auf diese Weise geht das Bieten reihum - unter Umständen auch mehrmals. Wer das höchste Gebot abgibt, zahlt die gebotenen Goldmünzen an die Bank und wählt eine Personenkarte aus, die er vor sich auf den Tisch legt. Danach wird die zweite Personenkarte auf die gleiche Weise versteigert. Das erste Gebot gibt der linke Nachbar des Spielers ab, der die letzte Personenkarte ersteigert hat und selbst noch keine Personenkarte besitzt. Wenn ein Spieler „0“ bietet und kein anderer erhöht, darf sich dieser Spieler eine Personenkarte aussuchen, ohne dafür etwas bezahlen zu müssen. Die Versteigerung geht solange, bis jeder Spieler eine Personenkarte vor sich liegen hat.

11.2.6 Heimatstadt

Jede Personenkarte hat eine Heimatstadt. Das Stadtwappen kennzeichnet die Person.

Bei der Wertung einer Stadt, erhält der Spieler, dessen Personenkarte das entsprechende Stadtwappen aufweist (= Heimatstadt), einen extra Wertungspunkt. Die Personenkarte und das Stadtwappen müssen übereinstimmen. Dieser Extrapunkt zählt auch dann, wenn der Spieler in dieser Stadt sonst nicht vertreten ist.

11.3 Profiversion II

In dieser Version kann ein Spieler *mehrere* Personenkarten besitzen. Dies ist vor allem bei einem Zweierspiel interessant, kann aber auch bei einem Spiel mit mehreren Personen eingesetzt werden.

Wer mehrere Personenkarten besitzt, kann die Fähigkeiten von all diesen Personen nützen!

Es gelten folgende Regeln:

- ♦ Bei Spielbeginn ersteigert sich jeder Spieler wie in 11.2.5 eine Personenkarte.
- ♦ Wer *Personenkarte wechseln* auf seiner Aktionsscheibe eingestellt hat, nimmt sich eine Personenkarte von den „freien“ Personen neben dem Spielplan, wenn dort noch welche vorhanden sind und legt *keine* Person zurück, d.h. er besitzt damit eine weitere Person.
- ♦ Wenn keine „freien“ Personen vorhanden sind, dann kann der Spieler am Zug (= aktiver Spieler), der auf seiner Aktionsscheibe *Personenkarte wechseln* eingestellt hat,

entscheiden, ob er eine Person mit einem Mitspieler *tauscht* oder eine Person von einem Mitspieler *abwirbt*.

- ◆ - **Tauschen:** Der aktive Spieler benennt, welche Person er möchte. Der Besitzer (= passiver Spieler) muss ihm diese Person geben und erhält dafür eine Person vom aktiven Spieler. Besitzt der aktive Spieler mehrere Personen, darf er auswählen, welche er abgibt.
- ◆ - **Abwerben:** Der aktive Spieler kann nur dann eine Person abwerben, wenn er *weniger* Personen besitzt als der passive Spieler. Der passive Spieler wählt aus seinen Personen eine aus, die er dem aktiven Spieler abgeben muss, ohne dass er einen Ersatz erhält. Der aktive Spieler kann aber *nicht* bestimmen, welche Person ihm der passive Spieler gibt.
- ◆ **Spielerreihenfolge:** Die *niedrigste* Personenkarte eines Spielers wird zur Festlegung der Reihenfolge herangezogen. Wer die niedrigste Personenkarte besitzt, ist Startspieler, danach folgt, wer die zweitniedrigste Personenkarte besitzt usw.
- ◆ **Wertung:** Herrscht bei einer Wertung Gleichstand, entscheidet bei den Spielern mit Gleichstand ebenfalls die niedrigste Personenkarte. Wer die niedrigste Personenkarte besitzt, nimmt den besseren Rang ein, danach folgt, wer die zweitniedrigste Personenkarte besitzt usw.

Autoren:

Wolfgang Kramer, Michael Kiesling

Produktion:

Michael Bruinsma, Ulrich Blennemann

Graphik:

Franz Vohwinkel

Layout:

Lin Lehnen

