

Zur Abwechslung

empfehlen wir Ihnen auch unsere Kartenspiele:



Eine klassische Autoreallye mit Hindernissen.



von Bob Abbot / Alan Smitson

Wer erkennt die unbekannteste Spielregel zuerst?



von Reiner Knizia

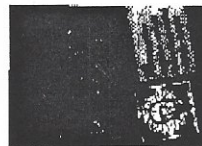
Ein Kartenspiel für blitzschnelle Kombiaktionen.



Das Legespiel für fixe Klempner.

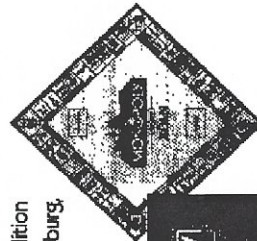


Ein turbulentes Spiel um Angebot und Nachfrage.



Das klassische Rommé mit 10 x mehr Spannung.

... und die MONOPOLY Städte-Edition mit den Ausgaben Frankfurt, Hamburg, Köln, Leipzig und München.



Winning Moves

Winning Moves Deutschland GmbH · 40545 Düsseldorf · Beisenplatz 2
 Telefon (02 11) 55 79 180 · Fax (02 11) 55 79 930

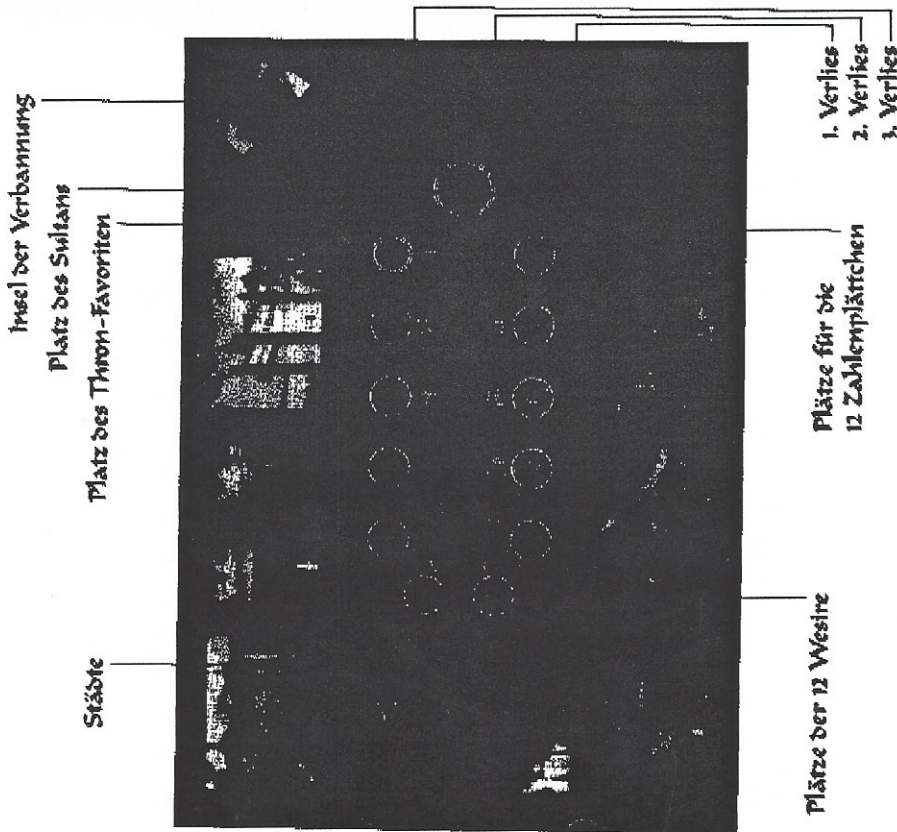
am Hof des Sultans. Ein turbulentes Spiel für 4

Spielregeln



Winning Moves

Spielplan



6. Begnadigung durch den Sultan

Wer einen Wesir im Verlies hat und eine Gnadekarte besitzt, kann jetzt den Sultan um Begnadigung bitten. Nur Wesire im 2. oder 3. Verlies können begnadigt werden. Die Gnadekarte wird unter den Kartenstapel einer beliebigen Stadt gelegt. Der Wesir kommt sofort frei und wird vom Spieler zu sich genommen. In der nächsten Runde kommt er dann wieder ins Spiel (wie bei 2. beschrieben).

Achtung: Ein armer Wesir, der auf der Insel der Verbannung gelandet ist, kann nicht mehr begnadigt werden.

7. Platzwechsel der Wesire am Hof

Als letzte Aktion der Runde rückt jeder Wesir am Hof im Uhrzeigersinn einen Platz weiter.

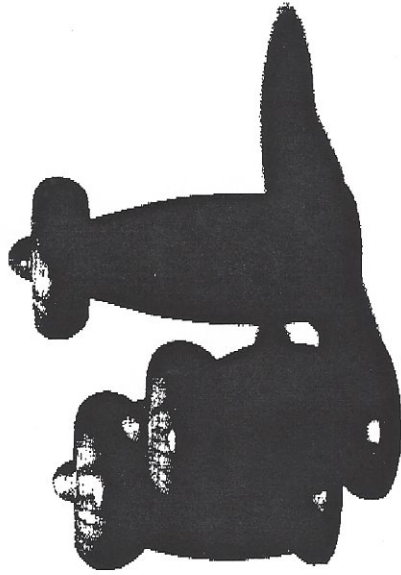
Das bedeutet, dass das Stimmrecht und dadurch der Einfluss der Wesire sich in jeder Runde ändert.

Damit endet die Runde und die nächste beginnt wieder mit den Palast-Intrigen.

Ende des Spiels

Das Spiel endet abrupt und oft unerwartet in dem Moment, in dem ein Spieler mindestens eine Machtkarte von jedem Motiv hat und gleichzeitig einer seiner Wesire das doppelte umrandete Feld zur Rechten des Sultans besetzt.

Dieser Spieler stürzt den Sultan vom Thron, übernimmt die Macht und gewinnt das Spiel.



© 1999 by Winning Moves

3. Wesire an ihre Rechteziele schicken

Die Spieler decken gleichzeitig ihre Reiseplaner auf und legen sie offen vor sich hin. Dann ziehen die Spieler reihum ihre Wesire auf die angegebenen Plätze, beginnend mit dem Spieler, dessen Wesir auf dem Platz mit dem höchsten Stimmrecht steht.

Wesire können immer in eine Stadt ziehen oder dort bleiben, unabhängig davon, ob sich dort andere Wesire befinden oder nicht. Sollen sie aber von einer Stadt zurück auf einen Platz am Hof, so darf dieser Zug nur ausgeführt werden, wenn der Platz frei ist und kein anderer Spieler einen Wesir an den gleichen Platz ziehen will. (Zeigt ein anderer Spieler auf seinem Platz ziehen will, bleiben beide Wesire weiter dort, wo sie sich befinden.)

4. Machtkarten übernehmen

Sind alle Züge ausgeführt, nehmen die Spieler in der gleichen Reihenfolge die Machtkarten an sich, wenn sie dazu berechtigt sind, und legen sie offen zu ihren anderen. Nur Spieler, deren Wesir sich allein in einer Stadt befindet, dürfen die oberste Machtkarte vom Stapel an sich nehmen und dann die nächste aufdecken – außer in Kaffa. Dort darf der Wesir, falls er allein bleibt, alle Karten anschauen, sich eine auswählen und die übrigen wieder verdeckt ablegen.

Wenn sich am Ende dieser Aktion ein Wesir auf dem Platz mit der 1 befindet, kann der Spieler, dem dieser Wesir gehört, von einem der anderen Spieler die Herausgabe einer Machtkarte verlangen, vorausgesetzt, er hat noch keine Machtkarte dieser Sorte und der andere hat sie mindestens doppelt.

5. Einem Wesir ins Verlies schicken

Der Sultan ist sehr misstrauisch, und das zu Recht. Deshalb schickt er für alle Fälle in jeder Runde einen der Wesire ins Verlies. Nur die Wesire, die sich gerade am Hof befinden, stimmen ab (mit so viel Stimmen, wie vor ihrem Platz abgegeben), welchen Wesir sie dem Sultan als Verräter anzeigen. Ist ein Wesir angezeigt, wird der, gegen den die meisten Stimmen zusammenkommen, ins Verlies geschickt. Bei Stimmengleichheit geht der Wesir auf dem Platz mit der höchsten Zahl ins Verlies.

Der Unglückliche wird in das 1. Verlies links hinter dem Sultan geworfen. Ist das Verlies schon besetzt, wird der Wesir dort ins 2. Verlies verlegt. Ist das auch besetzt, rückt der Wesir vom 2. Verlies in das 3. Verlies. Befindet sich auch dort ein Wesir, muss dieser auf die Insel der Verbannung und der Spieler muss mit 2 Wesiren weiterspielen.

Hier zeigt sich, wie wichtig es besonders gegen Ende des Spiels ist, seine Wesire auf Plätze mit genügend Stimmen zu setzen, um Verlies und Verbannung zu entgehen.

Jeder Wesir, egal ob er gerade in einer Stadt oder am Hof ist, kann ins Verlies geschickt werden.

Verrat!

am Hof des Sultans. Ein turbulentes Spiel für 4

Zubehör

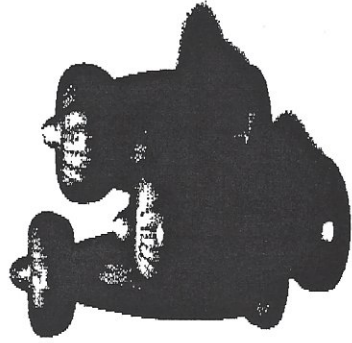
- 1 Spielbrett
- 1 schwarzer Sultan
- 12 Wesire (je Farbe 1 dicker, 1 kleiner und 1 großer Wesir)
- 36 Machtkarten (6 je Motiv: Pferde, Kanonen, Gold, Truppen, Vorräte, Schiffe)
- 6 Gnadekarten
- 4 Reiseplaner
- 4 Verräter-Anzeiger in den 4 Farben
- 12 Zahlenplättchen
- 4 Kurzspielregeln
- 1 Sanduhr

Worum es geht

Wir befinden uns im prächtigen Thronsaal des allmächtigen Sultans. Er sitzt würdevoll auf seinem Thron, umringt von seinen zwölf treuen und ergebenen Wesiren. Treu und ergeben? Von wegen – jeder trachtet nur danach, den Sultan so rasch es geht vom Thron zu stürzen und selbst die Macht zu übernehmen.

Um dieses Ziel zu erreichen, müssen die Spieler ihre Wesire in die fernen Städte an den Grenzen des Reiches schicken, um dort Truppen, Waffen und Bestechungsgeschenke (in Form von Machtkarten) anzuhäufen. Durch ihre Abwesenheit verieren die Wesire aber an Bedeutung und Einfluss am Hof und werden leicht zu Opfern von Intrigen, was schnell dazu führen kann, dass sie, des Verrats verdächtig, ins Verlies geworfen werden – oder sogar auf der Insel der Verbannung für immer verschwinden. Deshalb sollen Wesire nie für lange den Hof verlassen und, wenn sie dorthin zurückkehren, immer versuchen, gute Plätze – solche mit hohem Stimmrecht (Zahlen vor den Plätzen) – zu besetzen.

Nur der Spieler, der die verschiedenen Notwendigkeiten des Spiels am feinsten balanciert – und seine Wesire am klügsten manövriert – wird Chancen haben, den Umsturzkampf im Palast zu gewinnen.



Anmerkung: Wenn wir das Wort Spieler benutzen, meinen wir selbstverständlich immer Spieler und Spielerinnen.

Vorbereitungen

Der Sultan wird auf seinen Thron gesetzt (großer Kreis mit Doppelrand).

Alle Wesire werden nach Belieben auf die 12 Plätze gesetzt. (Die Spieler wissen noch nicht, mit welcher Farbe sie spielen werden.)

Die 12 Zahlenplättchen werden verdeckt gut gemischt, auf die 12 kleinen Felder vor den Wesiren gelegt und dann umgedreht. Jede Zahl bestimmt das Stimmrecht des Wesirs, der sich gerade auf diesem Platz befindet.

Die 36 Machtkarten und die 6 Gnadekarten werden gut gemischt. Jeder Spieler erhält 2 Karten, die er offen vor sich auslegt. Die restlichen 34 Karten werden dann verdeckt auf die 7 Städte verteilt - 4 Karten auf Kaffa (gegenüber dem Sultan) und je 5 auf die anderen. In Kaffa bleiben die Karten verdeckt. In den anderen Städten wird die oberste Karte immer aufgedeckt.

Jeder Spieler erhält einen Reiseplaner. Zuletzt werden die Verräter-Anzeiger gemischt und verdeckt verteilt. Die Spieler drehen sie um und erfahren endlich die Farbe ihrer Wesire.

Spielziel

Der Spieler, der den Sultan vom Thron stürzt, gewinnt das Spiel.

Dazu braucht er von jeder der 6 verschiedenen Machtkarten mindestens eine. (Gnadekarten zählen aber nicht zu den Machtkarten). Um diese zu bekommen, schickt er seine Wesire in die fernen Städte an den Grenzen des Reiches. Gleichzeitig müssen seine Wesire aber auch genügend Einfluss am Hof behalten, damit sie nicht als Verräter angezeigt werden und im Verlies verschwinden. Der Widerspruch in diesen beiden Anforderungen bestimmt zum guten Teil den Reiz des Spiels.

Der Platz zur Rechten des Sultans, der mit dem Doppelrand, hat eine besondere Bedeutung. Es ist der Platz des Thron-Favoriten. Wer alle 6 Machtkarten gesammelt hat und mit einem Wesir diesen Platz besetzt, stürzt den Sultan und gewinnt das Spiel.

Handwritten notes: "Handwritten notes in the margin, possibly a signature or date, partially obscured by a stamp."/>

Spielablauf

Das Spiel durchläuft mehrere Runden, von denen jede aus 7 aufeinander folgenden Aktionen besteht. Es mag bei den ersten Spielen hilfreich sein, die Karten mit der Aufzählung der Aktionen vor sich liegen zu haben, denn die Reihenfolge der Aktionen sollte unbedingt eingehalten werden:

1. Palast-Intrigen spinnen
2. Anweisungen an die Wesire erteilen
3. Wesire an ihre Reisetriebe schicken
4. Machtkarten übernehmen
5. Einem Wesir ins Verlies schicken
6. Begnadigung durch den Sultan
7. Platzwechsel der Wesire am Hof

1. Palast-Intrigen spinnen

Die Spieler berichten reihum, was sie in dieser Runde vorhaben - beginnend mit dem, dessen Wesir auf dem Platz mit dem höchsten Stimmrecht sitzt. 3 Themen bieten sich an:

1. Wohin die Spieler ihre Wesire reisen lassen wollen,
2. welchen Wesir sie als Verräter ins Verlies schicken wollen (nur solche von Spielern mit mindestens 4 verschiedenen Machtkarten) und
3. ob sie mit einem anderen Spieler Machtkarten tauschen wollen.

Diese Aktion kann in den ersten Runden kurz und knapp gehalten werden, sie gewinnt aber mit der Entwicklung des Spiels schnell an Bedeutung. Von Beginn an ist es allerdings interessant, herauszufinden, wohin die Spieler ihre Wesire schicken wollen. Denn ein Wesir kann nur dann in einer Stadt eine Machtkarte erlangen, wenn er allein dort hinkommt. Auch das Bestimmen eines Verräters und dessen späteres Verschwinden im Verlies ist von erheblichem Einfluss auf das Spielgeschehen, weil es zu einer spürbaren Schwächung des jeweiligen Spielers führt.

Später werden die Spieler dann versuchen, mehr Informationen über die Pläne der anderen zu erlangen und miteinander oder gegeneinander zu verhandeln. Dabei ergeben sich sehr oft Verschwörungen.

Natürlich ist der Ablauf dieser Aktion sehr vom Temperament der Spieler abhängig und kann frei gestaltet werden. Aber es empfiehlt sich, etwa 1 Minute pro Spieler zuzugestehen und noch mal 2 Minuten für eine Diskussion. Meistens kommt man ohne

die Sanduhr aus, aber bei einer sehr diskussionstoleranten Runde kann die Uhr jederzeit von einem der Spieler aufgestellt werden und zeigt damit unmissverständlich das Ende der Diskussion in 1 Minute an.

Wichtig: An nichts, was ein Spieler gesagt oder vereinbart hat, braucht er sich wirklich zu halten! Das gilt für die Reisetriebe, für die Erklärung, wer ein Verräter sei und für alle anderen Äußerungen.

2. Anweisungen an die Wesire

Nach der Diskussion stellt jeder Spieler unsichtbar für die anderen auf seinem Reiseplaner ein, wohin er jeden seiner drei Wesire tatsächlich ziehen wird. Ein Wesir kann vom Hof in eine beliebige Stadt oder von einer Stadt in eine beliebige andere ziehen und von einer Stadt zurück an den Hof. Aber er darf nicht von einem Platz am Hof an einen anderen Platz am Hof ziehen. Natürlich kann ein Wesir auch auf dem gleichen Platz stehen bleiben.

Es wird jeweils der Anfangsbuchstabe der Stadt oder die Zahl des Platzes eingestellt, wohin der Wesir ziehen soll. Jeder Spieler stellt ebenso unsichtbar auf dem Verräter-Anzeiger ein, welcher Wesir ins Verlies geschickt werden sollte und legt dann die Scheibe verdeckt vor sich hin.

Wie schon angedeutet, dürfen nur Wesire ins Verlies geschickt werden, deren Spieler schon mindestens 4 verschiedene Machtkarten (ohne Gnadekarten) haben. Diese Aktion wird dann aber umso bedeutsamer.