

# TADSCH MAHAL

## MÄCHTIGE MAHARADSCHAS PRÄCHTIGE PALÄSTE

*Indien, zu Beginn des 18. Jahrhunderts.*

*Die knapp 200 Jahre währende Herrschaft der Großmoguln zerfällt zusehends. Und so nutzen die mächtigen Maharadschas und Stammesfürsten im Nordwesten des Subkontinents die Gunst der Stunde. Mit all ihrem strategischen Geschick erweitern sie - Provinz für Provinz, Stadt für Stadt - ihren Einflussbereich. Doch wer wird dabei am erfolgreichsten sein?*

### SPIELÜBERSICHT

**Das Spiel** verläuft über zwölf Durchgänge. In jedem Durchgang wird - über mehrere Runden hinweg - mittels der Spielkarten um eine andere Provinz gerungen. Pro Runde kann ein Spieler entweder 1 oder 2 Karten ausspielen oder aus dem Durchgang komplett aussteigen.

Wer aussteigt, vergleicht seine bis dahin ausgespielten Karten mit denen seiner Mitspieler. Es kommt darauf an, mehr Symbole einer Art ausgespielt zu haben als irgendein anderer Spieler. Zwei wichtige Ziele stehen dabei im Vordergrund:

- Wer gewinnt die Herrschaft über die Provinz - symbolisiert durch den Elefanten - und vergrößert dank ihres wirtschaftlichen Ertrages seine Macht?

- Wer übt den stärksten Einfluss auf die führenden Kräfte der einzelnen Städte aus - wie beispielsweise den Wesir oder den Mönch - und kann so seinen Machtbereich, vielleicht sogar über die Grenzen der einzelnen Provinzen hinaus, ausbauen?

Auf beiderlei Weise gewinnen die Spieler Einflusspunkte, die umso höher ausfallen, je mehr dabei auf den Errungenschaften vorheriger Durchgänge aufgebaut wird.

**Wer schließlich, nach zwölf Durchgängen, die meisten Einflusspunkte hat, ist Sieger.**

### SPIELMATERIAL

1 Spielplan	1 goldener Ring (= „Krone“)
100 Paläste und 5 Zählsteine	12 achteckige Provinz-Kärtchen
2 schwarze Anzeigefiguren	24 ovale Einfluss-Plättchen
96 Spielkarten	16 Bonusplättchen
4 Sonderkarten	(15 quadratische + 1 Tadsch Mahal)

Hinweis: Vor *dem* allerersten Spiel müssen die einzelnen Teile vorsichtig aus der Stanztafel herausgebrochen und die 4 Sonderkarten (mit anderer Rückseite) aus den restlichen Karten herausgesucht werden. Der zweite goldene Ring dient als Ersatz.

### SPIELÜBERSICHT

**Das Spiel verläuft über 12 Durchgänge**

**In jedem Durchgang wird um eine andere Provinz gerungen**

**Wer gewinnt den größten Einfluss in der Provinz?**

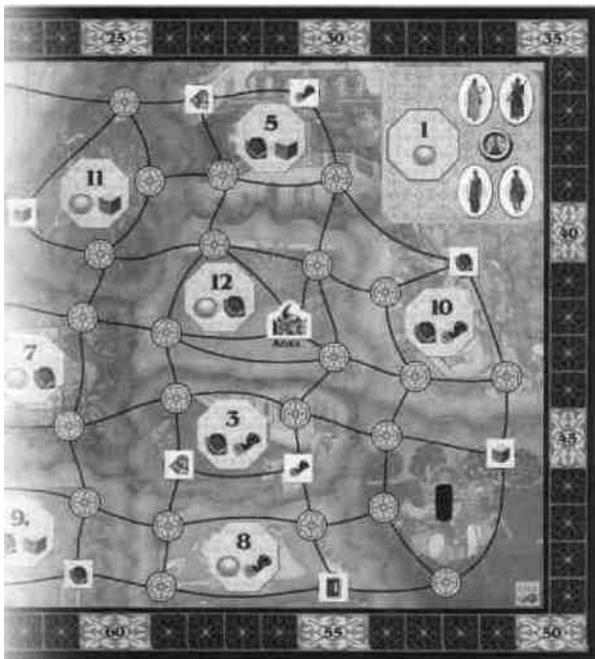
**Wer gewinnt den größten Einfluss in den einzelnen Städten der Provinz?**

**Von Provinz zu Provinz werden Einflusspunkte gewonnen**

**Wer am Ende die meisten Punkte hat, ist Sieger .**

## SPIELVORBEREITUNG

**Der Spielplan** wird ausgebreitet. Er zeigt den Nordwesten des indischen Subkontinents, unterteilt in 12 Provinzen. Jede Provinz weist 4 Städte auf, mit einer Ausnahme: Die Provinz um die Stadt Agra beinhaltet 5 Städte. Die Städte sind durch ein Wegenetz verbunden. 16 der 49 Städte sind purpurfarben, das sind die Festungen. Um den Spielplan herum verläuft eine Zählleiste zum Markieren der Einflusspunkte.



Die **12 Provinz-Kartellen** werden verdeckt gemischt. Anschließend wird *open* in jede Provinz eines so gelegt, dass weder Wege noch Städte verdeckt werden. Diese Verteilung erfolgt zufällig, mit einer Ausnahme: Das Kartellen mit der 12 wird *immer* in die Agra-Provinz gelegt.

Durch die Nummerierung der Provinz-Kärtchen von 1 bis 12 ist von Beginn an - per Zufall - festgelegt, in welcher Provinz welcher Durchgang stattfindet. Der 12. und letzte Durchgang findet *immer* in der Agra-Provinz statt.

Das **Tadsch Mahal-Plättchen** wird offen auf die Festung Agra gelegt.



Ein Provinz-Kärtchen in jede Provinz legen

Kärtchen mit der 12 in die Provinz Agra.

Tadsch Mahal-Plättchen auf Agra, Bonusplättchen auf die Festungen legen



Die **anderen 15 Bonusplättchen** werden verdeckt gemischt. Anschließend wird - ebenfalls zufällig - eines *open* auf jede Festung gelegt.

Die **24 Einfluss-Plättchen** werden ihren Symbolen entsprechend in vier offenen Stapeln neben dem Spielplan, in der Nähe der Ablagefläche in der rechten oberen Ecke (= „Hof des Großmoguls“), bereitgelegt.



Ein Plättchen von jeder Art wird anschließend auf die dafür vorgesehenen Felder des Hofes gelegt.

Der **goldene Ring** (= „die Krone“) wird ebenfalls auf dem Hof platziert.

Einfluss-Plättchen und Krone auf dem Hof des Großmoguls platzieren

Die **4 Sonderkarten** werden offen neben dem Spielplan ausgelegt.

Sonderkartenbereitlegen



**Die 96 Spielkarten** werden *gut* gemischt. Sie sind das wichtigste Spielelement. Es gibt jeweils 21 Karten in den Farben Rot, Gelb, Grün, Violett (= „*Farbkarten*“) und 12 farblose Karten (= „*weiße Karten*“). Die Karten zeigen Kombinationen aus sechs verschiedenen Symbolen:



**Farbkarten**



**weiße Karten**

**6 Karten** bekommt jeder Spieler, verdeckt für seine Mitspieler, auf die Hand.

**Die Auslage** wird bereitgelegt: Je nach Spielerzahl wird eine bestimmte Anzahl Karten aufgedeckt und links neben dem Spielplan offen nebeneinander ausgelegt;

- drei Spieler -> 5 Karten
- vier Spieler -> 7 Karten
- fünf Spieler -> 9 Karten

Die restlichen Karten werden als verdeckter Aufnahmestapel, ebenfalls links neben dem Spielplan, platziert.

**Die Paläste und Zahlsteine** werden nach Farben sortiert.

Jeder Spieler wählt eine Farbe, stellt alle Paläste als Vorrat vor sich und den Zählstein auf das Nullfeld der Zählleiste.

Hinweis: Die Zahl der Paläste ist unbegrenzt. Sollte der seltene Fall eintreten, dass einem Spieler die Paläste ausgehen, greift er auf Paläste einer unbenutzten Farbe zurück.

**Die 2 Anzeigefiguren** werden aufgestellt. Eine in der ersten Provinz, angezeigt durch das Provinz-Kartellen mit der 1, das im Austausch dafür auf dem Hof des Großmoguls platziert wird. Die andere Figur stellt der Startspieler des ersten Durchgangs (per Los ermitteln) vor sich auf.

**Jeder Spieler erhält**

**Auslage aufdecken:**

- 3 Spieler -> 5 Karten**
- 4 Spieler -> 7 Karten**
- 5 Spieler -> 9 Karten**

**Restliche Karten bilden den Aufnahmestapel**

**Pro Spieler:**

**Alle Paläste und den Zählstein einer Farbe**

**Anzeigefiguren aufstellen**

**Provinz-Kärtchen mit der 1 auf den Hof legen**

# SPIELVERLAUF

Der Startspieler des ersten Durchgangs beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn reihum weiter. Wer an der Reihe ist, *muss*

- > *entweder* 1 oder 2 Karten **ausspielen**, d.h. seinen Einfluss auf bestimmte Kräfte in der aktuellen Provinz erhöhen,
- > **oder aussteigen**, d.h. seinen bis dahin erreichten Einfluss in der aktuellen Provinz geltend machen.

Steigt ein Spieler aus, ist der Durchgang für ihn zu Ende und er wird im weiteren Verlauf dieses Durchgangs übersprungen. Sind alle Spieler ausgestiegen, endet ein Durchgang und der nächste beginnt.

## ->Ausspielen

Wer ausspielt, *muss* genau *eine* (!) Farbkarte aus seiner Hand offen vor sich legen. Im ersten Zug eines Spielers kann diese Karte eine beliebige Farbe aufweisen (rot, gelb, grün oder violett), in allen weiteren Runden dieses Durchgangs darf dieser Spieler dann nur noch Karten *derselben* Farbe ausspielen (Ausnahme: „Die Sonderkarten“, siehe dort).

*Hinweis:* Im nächsten Durchgang darf der Spieler in seinem ersten Spielzug erneut eine beliebige Farbe wählen, an die er dann wieder für den Rest dieses Durchgangs gebunden ist usw.

*Zusätzlich* zu der *einen* Farbkarte darf ein Spieler, wenn er möchte, in seinem Spielzug noch genau *eine* (!) weiße Karte *oder* (!) genau *eine* (!) Sonderkarte ausspielen. Weiße Karten oder Sonderkarten dürfen *nie allein* (ohne eine Farbkarte) oder *miteinander* gespielt werden. (Siehe dazu auch „Die Sonderkarten“)



a)

oder



b)

oder



c)

Die ausgespielten Karten eines Spielers, auch die späterer Runden, werden dabei so übereinander gelegt, dass die darauf abgebildeten Symbole stets für jedermann gut erkennbar sind.



Ausgespielte Karten dürfen nicht mehr zurück auf die Hand genommen werden. Mitspieler dürfen beim Ausspielen ihrer Karten beeinflusst werden; allerdings dürfen die eigenen Handkarten *niemals* anderen Spielern gezeigt werden.

# SPIELVERLAUF

**Wer an der Reihe ist, muss**

-> **entweder ausspielen**

-> **oder aussteigen**

## Ausspielen;

-> **genau 1 Farbkarte**

**pro Spielzug**

-> **nur Karten einer Farbe**

**pro Durchgang**

*Verschiedene Spieler dürfen in einem Durchgang durchaus dieselbe Farbe.*

-> + **1 weiße Karte**

**oder**

-> + **1 Sonderkarte**

*Es gibt pro Spielzug genau drei Möglichkeiten, Kartenauszuspielen:*

a) 1 Farbkarte

b) 1 Farbkarte + 1 weiße **Karte**

c) 1 Farbkarte + 1 Sonderkarte

## -> Aussteigen

Wer aussteigt, spielt *keine* Karten mehr aus, sondern vergleicht seine *bis dahin* ausgespielten Karten mit den ausgespielten seiner Mitspieler:



- Wesir, General, Mönch oder Prinzessin: Weisen seine Karten insgesamt *mehr* Symbole in einer dieser 4 Arten auf als alle ausgespielten Karten jedes einzelnen Mitspielers, nimmt er das entsprechende Einfluss-Plättchen vom Hof des Großmoguls und legt es *offen* vor sich. Außerdem stellt er einen Palast aus seinem Vorrat auf eine *freie* (!), also nicht von einem anderen Palast besetzte Stadt seiner Wahl in der aktuellen Provinz.

Handelt es sich dabei um eine Festung, erhält er das darauf liegende Bonusplättchen und wertet es *umgehend* aus (siehe „Die Einflusspunkte“),

Hat ein Spieler bei mehreren dieser 4 Symbole die Mehrheit, nimmt er alle entsprechenden Einfluss-Plättchen vom Hof, legt sie vor sich und stellt *für jedes* einen seiner Paläste auf eine freie Stadt der aktuellen Provinz.



- Großmogul: Zeigen seine Karten die meisten Großmogul-Symbole, nimmt er die Krone vom Hof, platziert sie auf einem Palast aus seinem Vorrat (= „Krone-Palast“) und stellt diesen auf eine *beliebige* Stadt der aktuellen Provinz. Im Gegensatz zu den vier gerade beschriebenen Symbolen kann dies auch eine bereits von einem Palast *besetzte* (!) Stadt sein. In diesem Fall wird der Krone-Palast einfach zu dem anderen Palast dazu gestellt. Wird der Krone-Palast auf einer freien Stadt platziert, darf hier von einem Mitspieler im weiteren Verlauf des Durchgangs noch ein zweiter Palast dazu gestellt werden.



*Achtung:* Mit dem Krone-Palast kann eine Festung besetzt, nicht aber eingenommen werden. D.h. der Spieler kann den Krone-Palast zwar auf eine Festung stellen, er erhält aber *nicht* das Bonusplättchen, sondern dieses bleibt liegen und wird erst von dem Spieler, der den erlaubten zweiten Palast auf diese Festung stellt, aufgenommen.



- Elefant: Weisen seine Karten die meisten Elefanten auf, gewinnt er die Macht über die Provinz als solches und damit über ihren wirtschaftlichen Ertrag (dargestellt durch die vier indischen Grundwaren Reis, Tee, Gewürze und Edelsteine): Der Spieler nimmt das Provinz-Kärtchen vom Hof und legt es offen vor sich.

*Hinweis:* Ein Symbol, in dem ein „Aussteiger“ die Mehrheit hatte und wofür er die entsprechende „Sache“ bereits vom Hof genommen hat, kann von den anderen Spielern in diesem Durchgang natürlich nicht nochmals gewonnen werden.

## Aussteigen;

**Mehrheit bei Wesir, General, Mönch oder Prinzessin;**

- > **entsprechendes Einfluss-Plättchen vom Hof**
- > **einen Palast auf eine freie Stadt der aktuellen Provinz**

*Für gleich viele oder weniger Symbole einer Arterhält man nichts!*

**Palast auf Festung:**

- > **Bonusplättchen nehmen**

*Zur Verdeutlichung: Paläste können immer nur auf Städte der aktuellen Provinz gestellt werden.*

**Mehrheit beim Großmogul:**

- > **Krone vom Hof**
- > **einen Palast auf eine beliebige Stadt der aktuellen Provinz**

*Anhand der Krone auf dem Palast ist während eines Durchgangs jederzeit erkennbar, dass zu diesem noch ein zweiter Palast gestellt werden darf*

**Der Krone-Palast bringt kein Bonusplättchen ein!**

**Mehrheit beim Elefant:**

- > **Provinz-Kärtchen vom Hof**

*Zur Verdeutlichung: Selbstverständlich kann ein Spieler in einem Durchgang jede mögliche Kombination von Symbolen gewinnen also beispielsweise Mönch, Krone und Elefant. Theoretisch kann man sogar alle 6 Symbole für sich entscheiden!*



**Arne**

Arne ist an der Reihe. Er entschließt sich auszusteigen, da er die erhoffte Mehrheit beim Elefant hat. Er nimmt sich das Provinz-Kärtchen vom Hof und erhält entsprechende Punkte (s. „Die Einflusspunkte“). Abschließend legt er seine ausgespielten Karten auf den Ablagestapel. (Tipp für dieses Beispiel: Arnes Karten **ab** Jetzt abdecken.)



**Britta**

Brittas Zug: Auch sie steigt aus, da sie nur wenig Aussichten hat, noch mehr als den Wesir zu gewinnen. Sie nimmt sich das Wesir-Plättchen vom Hof, errichtet einen Palast in der aktuellen Provinz und erhält die entsprechenden Punkte. Auch ihre Karten wandern nun auf den Ablagestapel (= ebenfalls abdecken).



**Chris**

Chris folgt. Er spielt eine weitere Karte aus (die wir für dieses Beispiel unberücksichtigt lassen!), da er hofft, dass Doris anschließend aussteigt.

Chris kommt erneut an die Reihe. Er steigt nun auch aus, nimmt sich das Prinzessin- und General-Plättchen und erhält entsprechende Punkte...



**Doris**

Doris ist dran und steigt tatsächlich aus, sowohl des Mönchs als auch des Großmoguls zufrieden ist. Sie nimmt die Krone und das Mönchs-Plättchen vom Hof, errichtet zwei Paläste und erhält die entsprechenden Punkte. Auch sie wirft ihre Karten nun auf den Ablagestapel (= abdecken).

### Die Einflusspunkte

Nach dem Aussteigen und Auswerten seiner Karten ermittelt ein Spieler seine gewonnenen Einflusspunkte und rückt seinen Zählstein auf der Zählleiste entsprechend vor. Der Übersicht zuliebe sollte dabei folgende Reihenfolge eingehalten werden:

### Einflusspunkte

#### 1.) Bonusplättchen;

Hat der Spieler ein solches Plättchen gewonnen, erhält er:



... 2 Einflusspunkte und rückt seinen Zählstein auf der Zählleiste entsprechend vor. Das Plättchen legt er anschließend zur Seite; es ist aus dem Spiel.

**+ 2 Punkte**



... die oberste Karte vom Aufnahmestapel und nimmt sie auf die Hand. Das Plättchen legt er anschließend zur Seite; es ist aus dem Spiel.

**+ 1 Extra-Karte**



... 1 Punkt für die Ware auf diesem Bonusplättchen *und* 1 Punkt für jede *gleiche* Ware, die er - in Form von anderen Bonusplättchen *und* Provinz-Kärtchen - bereits besitzt. Das Bonusplättchen legt er offen vor sich; es kann ihm im weiteren Spielverlauf noch zusätzliche Punkte einbringen. Gewinnt ein Spieler in einem Durchgang mehrere Waren-Bonusplättchen, werden diese *einzel*n *nacheinander* abgerechnet.

**+ X Punkte**

### Beispiel:

gerade gewonnen:



+

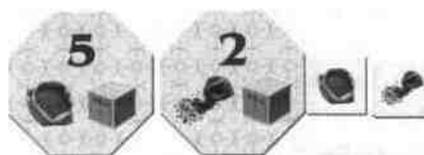
**1**

+

**1 + 1**

+

aus früheren Durchgängen:



**1**

+

**1**

=

**3 Punkte**

**1**

+

**1**

=

**4 Punkte**

**gesamt = 7 Punkte**

Arne ist es gelungen in einem Durchgang beide Tee-Bonusplättchen zu gewinnen. Zunächst rechnet er eines der beiden Plättchen ab.

Anschließend rechnet er das andere ab (hier zählt das erste Tee-Bonusplättchen bereits dazu!).



... 4 Einflusspunkte. Das Tadsch Mahal-Plättchen wird anschließend zur Seite gelegt; es ist aus dem Spiel.

**+4 Punkte**

*Nicht gewonnene Bonusplättchen eines Durchgangs werden ohne Auswirkungen zur Seite gelegt.*

## 2.) Paläste:

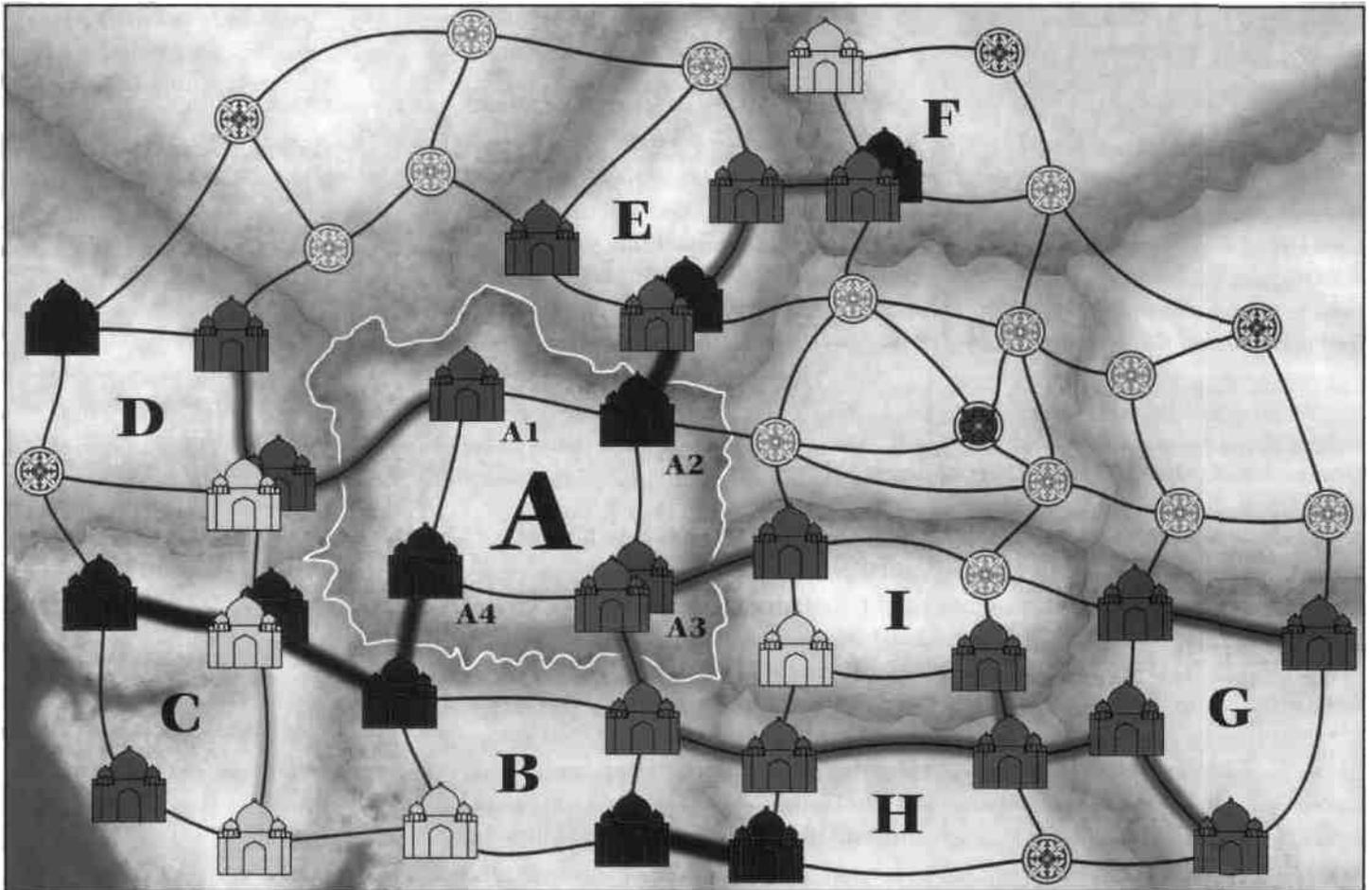
Hat der Spieler mindestens *einen* Palast in der aktuellen Provinz platzieren können, erhält er 1 Punkt. **Achtung:** Auch wenn er mehrere Paläste platziert hat, erhält er für die aktuelle Provinz trotzdem nur 1 Punkt! **Zusätzlich** erhält er 1 Punkt für *jede* weitere Provinz (nicht Stadt!), in der mindestens *ein* Palast von ihm steht, der über eine „eigene“, *nicht unterbrochene* Wegeverbindung mit *einem* seiner Paläste in der aktuellen Provinz verbunden ist. Jede Stadt, in der kein eigener Palast steht, gilt als Unterbrechung; eine Stadt, in der zwei Paläste stehen, gilt für beide Spieler.

## 2.) Punkte für Paläste:

**Bedingung: mindestens ein eigener Palast in der aktuellen Provinz**

-> **1 Punkt für akt. Provinz**

-> **1 Punkt für jede weitere angeschlossene Provinz**



„A“ ist die aktuelle Provinz.

**Rot:** 1 Punkt (für mindestens 1 Palast in der Provinz A)  
2 Punkte (für die an A4 angeschlossenen Provinzen B + C)  
1 Punkt (für die an A2 angeschlossene Provinz E)

Der zweite Palast in A bringt (genau wie der zweite in C) keinen weiteren Punkt!  
Die Paläste in D, F und H sind nicht angeschlossen.

**Blau:** 1 Punkt (für A)  
1 Punkt (für die an AI angeschlossene Provinz D)  
1 Punkt (für die an A3 angeschlossene Provinz I)

Die Paläste in C, E und G sind nicht angeschlossen.

**Braun:** 1 Punkt (für A)  
4 Punkte (für die an A3 angeschlossenen Provinzen B, H, I, G)

Die Paläste in E + F bringen nichts, da sie nicht an einen braunen Palast in der aktuellen Provinz angeschlossen sind.

**Grau:** 0 Punkte (da nicht in der aktuellen Provinz anwesend!)

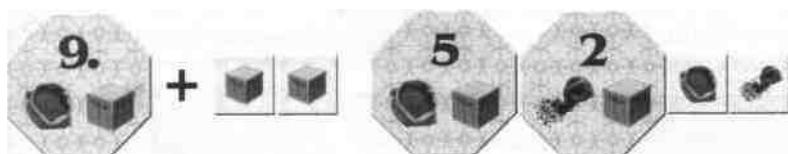
Wäre es Grau gelungen, einen Palast auf AI zu platzieren, hätte ihm das 4 Punkte eingebracht; 1 für A und 3 für D, C, B.

### 3.) Provinz-Kärtchen:

Hat der Spieler das „aktuelle“ Provinz-Kärtchen gewonnen, legt er es offen vor sich und erhält für jede Ware darauf 1 Punkt (das Provinz-Kärtchen mit der 1 ist also 1 Punkt wert, alle anderen Kärtchen je 2 Punkte). Zudem erhält er 1 Punkt für jede Ware derselben Art/en, die er bereits - in Form von anderen Provinz-Kärtchen und Bonusplättchen - vor sich liegen hat.

#### Beispiel:

gerade                      bereits  
gewonnen:                abgerechnet:        aus früheren Durchgängen:



$$1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 8 \text{ Punkte}$$

Wir beziehen uns auf das Beispiel von Seite 6: Arne ist es gelungen, in diesem Durchgang neben den beiden Tee-Bonusplättchen zudem auch das Provinz-Kärtchen zu gewinnen. Er rechnet dieses ab und erhält dafür 8 Punkte. Arne hat im neunten Durchgang also allein durch die beiden Tee-Bonusplättchen und das Provinz-Kärtchen insgesamt ( $8 + 7 =$ ) 15 Punkte (!) gewonnen.

### Der weitere Ablauf eines Durchgangs

Nachdem der ausgestiegene Spieler seine gesamten Punkte erhalten hat, nimmt er seine ausgespielten Karten und legt sie auf einen offenen Ablagestapel neben dem Aufnahmestapel (Ausnahme: „Sonderkarten“, siehe dort). Diese Karten verlieren damit ihren Einfluss auf die Provinz, wodurch sich häufig Pattsituationen zugunsten der verbliebenen Spieler auflösen! (Siehe dazu auch das Beispiel auf Seite 6 oben.)

Als seine letzte Aktion für diesen Durchgang nimmt der Spieler zwei Karten seiner Wahl aus der Auslage auf die Hand.

**Achtung:** Für den, der als Letzter aus einem Durchgang aussteigt, bleibt nur noch eine Karte übrig!

Anschließend wird das Spiel reihum fortgesetzt, bis der nächste Spieler aussteigt und seinen Einfluss geltend macht usw.

Ist nur noch ein Spieler übrig, kann er noch beliebig viele Spielzüge (natürlich unter Beachtung der Regeln fürs Ausspielen!) ausführen, bis auch er aussteigt.

**Übrigens:** Es ist erlaubt und mitunter auch ratsam, dass Spieler keine einzige Karte ausspielen, sondern bereits in ihrem ersten Spielzug eines Durchgangs aussteigen. In diesem Fall können sie natürlich keinerlei Einfluss geltend machen, also keine Punkte gewinnen, aber sie dürfen sich dafür zusätzlich die oberste Karte vom Aufnahmestapel nehmen, und dies noch bevor sie sich die zwei Karten aus der Auslage nehmen.

### 3.) Punkte fürs Provinz-Kärtchen:

**Bedingung: Gewinn des aktuellen Provinz-Kärtchens**

-> 1 Punkt für jede Ware darauf

-> 1 Punkt für jede gleiche eigene Ware

**Alle ausgespielten Karten auf den Ablagestapel legen**

**Neue Karten aus der Auslage aufnehmen**

*Tipp: Man sollte beobachten, welche Karten die Mitspieler aufnehmen.*

**Wer in der ersten Runde eines Durchgangs aussteigt erhält eine Extra-Karte vom Aufnahmestapel**

## Die weiteren Durchgänge

Ist auch der letzte Spieler eines Durchgangs ausgestiegen und hat seinen Einfluss geltend gemacht, seine Punkte erhalten, seine ausgespielten Karten auf den Ablagestapel gelegt und die letzte Karte aus der Auslage aufgenommen, endet der Durchgang. Jeder Spieler, der *zwei gleiche* Einfluss-Plättchen besitzt, gibt diese nun ab und erhält die entsprechende Sonderkarte (siehe „Die Sonderkarten“).

Der nächste Durchgang beginnt; es werden zunächst folgende Handlungen ausgeführt:

- **Die Startspieler-Figur** wandert zum reihum nächsten Spieler, der damit Startspieler dieses Durchgangs ist.
- **Die Provinz-Anzeigefigur** wird auf die in der Reihenfolge von 1 bis 12 nächste Provinz gestellt und das dort liegende Provinz-Kärtchen auf dem Hof platziert.
- **Die Einfluss-Plättchen** auf dem Hof werden (von den Stapeln daneben) komplettiert, so dass wieder von jeder der 4 Arten ein Plättchen bereitliegt.
- **Die Krone** wird, falls sie nicht noch dort liegt, wieder auf dem Hof platziert.
- **Eine neue Auslage** wird (auch zu Beginn des 12. Durchgangs!) neben dem Spielplan ausgelegt.  
Sollte der Aufnahmestapel aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel *gut* gemischt und als neuer Aufnahmestapel bereitgelegt.

## Die Sonderkarten

Zu Beginn des Spiels liegen die 4 Sonderkarten offen neben dem Spielplan. Es gibt jeweils eine Sonderkarte, die durch die besondere Einflussnahme auf den Wesir, den General, den Mönch oder die Prinzessin gewonnen werden kann (siehe dazu auch die Übersicht in der linken oberen Spielplanecke). *Am Ende* eines Durchgangs, also nachdem *alle* Spieler ausgestiegen sind, wird überprüft, ob ein Spieler *zwei gleiche* Einfluss-Plättchen besitzt. Ist dies der Fall, *muss* er die beiden Plättchen abgeben (zurück auf den entsprechenden Stapel neben dem Spielplan), erhält die entsprechende Sonderkarte (zu Beginn vom Tisch und später dann von dem Spieler, der sie zu diesem Zeitpunkt besitzt) und nimmt sie auf die Hand.

Sonderkarten werden wie bereits beschrieben *wie weiße Karten* ausgespielt. Sie haben aber den Vorteil, dass sie nach dem Aussteigen nicht auf den Ablagestapel gelegt, sondern wieder zurück auf die Hand genommen werden. Zumindest so lange, bis sie - wie zuvor beschrieben - am Ende eines Durchgangs an Mitspieler abgegeben werden müssen.

**Ein** *nichtgewonnenes Provinz-Kärtchen am Ende eines Durchgangs aus dem genommen; nicht gewonnene Einfluss-Plättchen oder die Krone bleiben für den nächsten Durchgang auf dem Hof liegen*

### **Zu Beginn jedes neuen Durchgangs:**

- > **Startspieler-Figur vor den nächsten Spieler stellen**
- > **Anzeigefigur in die nächste Provinz stellen**
- > **das dort liegende Provinz-Kärtchen auf den Hof legen**
- > **fehlende Einfluss-Plättchen auf den Hof legen**
- > **die Krone zurück auf den Hof legen**
- > **eine neue Auslage aufdecken (auch für 12. Durchgang!)**

**Am Ende eines Durchgangs zwei gleiche Einfluss-Plättchen gegen die entsprechende Sonderkarte eintauschen**

*Hinweis: Sollte ein Spieler das zweite Einfluss-Plättchen einer Art gewinnen und die entsprechende Sonderkarte selbst besitzen, muss er trotzdem die beiden Plättchen (ohne weitere Auswirkungen) abgeben*

**Eine Sonderkarte wird genau wie eine weiße Karte ausge-**

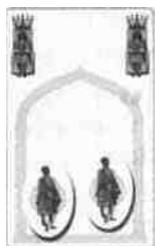
- > **nur zusammen mit einer Farbkarte (nie allein!)**
- > **höchstens eine pro Spielzug**

Die Sonderkarten bringen, wenn sie ausgespielt werden, folgende Vorteile:



+1 Elefant

-> *Entspricht den weißen Elefanten"-Karten.*



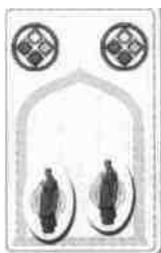
+1 Großmogul

-> *Entspricht der weißen „Großmogul "-Karte.*



+2 Einflusspunkte

-> *Der Spieler erhält 2 Extra-Punkte. Und zwar sofort, nachdem er die Sonderkarte ausgespielt hat.*



Freie Farbwahl

-> *Die Farbkarte, die der Spieler zusammen mit dieser Sonderkarte ausspielt, kann eine beliebige Farbe zeigen, muss also nicht seiner in diesem Durchgang angespielten Farbe entsprechen.*

*Spielt ein Spieler diese Sonderkarte im ersten Spielzuge eines Durchgangs, gibst die Farbkarte seines zweiten Spielzug vor, welcher Farbe er anschließend für den Rest des Durchgangs folgen muss.*

*Achtung: Diese Sonderkarte gilt nur für diesen einen Spielzug; in den nächsten Runden des Durchgangs muss der Spieler wieder der ursprünglich angespielten Farbe folgen.*

## SPIELENDE

Das Spiel endet, nachdem der zwölfte Durchgang *vollständig* abgehandelt wurde.

Nun erhält jeder Spieler noch einige *zusätzliche* Einflusspunkte für seine verbliebenen Handkarten (*einschließlich* der Karten, die er gerade aus der Auslage genommen hat!).

Er erhält je 1 Punkt für:

- jede Sonderkarte,
- jede weiße Karte,
- jede Karte der Farbe, von der er - für sich gesehen - die meisten Karten besitzt.

## SPIELENDE

### 1 Punkt pro

- > **Sonderkarte**
- > **weiße Karte**
- > **Karte der eigenen „längsten“ Farbe**

*Die übrigen Farbkarten und Einfluss-Plättchen sind wertlos.*

### Beispiel:



Sonderkarten	+1
weiße Karten	+2
längste Farbe	<u>+3</u>
	6



Sonderkarten	+1
weiße Karten	+1
längste Farbe	<u>+2</u>
	4



Sonderkarten	+1
weiße Karten	+0
längste Farbe	<u>+5</u>
	6

Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl ist Sieger.

**Wer die meisten Einflusspunkte hat, ist Sieger**

## **SPIELTAKTIK**

- Beachten Sie vor allem eines: Ihre Stärke kommt von den Karten, und Karten sind knapp. Es kommt nicht so sehr darauf an, in einem Durchgang möglichst *viel* zu gewinnen, sondern eher darauf, in *möglichst vielen* Durchgängen etwas zu gewinnen, da man dadurch die eigenen Errungenschaften vorheriger Durchgänge häufig nutzen kann.

- Überlegen Sie gut, wann Sie welche Karten ausspielen und versuchen Sie, im richtigen Moment auszusteigen. Vermeiden Sie allzu lange Auseinandersetzungen; das kostet Sie viele Karten und nutzt Ihnen oft nicht wirklich. Allein die Drohung mit vielen Handkarten bringt häufig auch ohne viel Aufwand lohnenden Erfolg.

- Schauen Sie voraus, was Sie in den nächsten Provinzen gewinnen wollen und sammeln Sie Karten mit den entsprechenden Symbolen. Achten Sie auch darauf, welche Einfluss-Plättchen Sie brauchen, um an die begehrten Sonderkarten zu gelangen.

*Aber nicht vergessen:  
Den Mitspielern seine Karten zu zeigen,  
ist strengstens verboten!*

**Autor und Verlag danken den vielen Testspielern für ihr großes Engagement und ihre zahlreichen Anregungen, besonders: Iain Adams, Chris Bowyer, Christine u. Peter Dürdoth, Dave Farquhar, Walburga Freudenstein, Dieter Habelitz, Markus Huber, ROSS Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Dominik Wagner sowie den Gruppen aus Berlin, Bödefeld, Hannover und Rosenheim.**

Sollten Sie Kritik, Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel haben, schreiben Sie uns:

**alea**, Postfach 1150, D-83233 Bernau am Chiemsee,  
Fax: 08051 - 970722. E-Mail: Stefan.Brueck@Ravensburger.de

