

TAJ MAHAL

EIN SPIEL UM MACHT UND EINFLUSS IN INDIEN

Zu Beginn des 18. Jahrhunderts wird die Macht in Indien neu verteilt. Die 200-jährige Herrschaft der Großmoguln ist zusammengebrochen. Jetzt ist der Augenblick für die bedeutendsten Maharishis und Fürsten gekommen, die Kontrolle über den indischen Subkontinent zu übernehmen. Mit Strategie und Klugheit gewinnen die Spieler an Einfluss über den Nordwesten Indiens - Provinz für Provinz und Stadt für Stadt. Der erfolgreichste Spieler - und damit der Gewinner - wird derjenige sein, der die großartigsten Paläste baut und am Schluss die meiste Macht besitzt.

ÜBERSICHT

Das Spielbrett zeigt 12 indische Provinzen. Im Spielverlauf werden die Spieler jede Provinz genau einmal besuchen. Bei ihrem Besuch versuchen die Spieler mit ihren Karten möglichst viel Einfluss in der jeweiligen Provinz zu gewinnen. Jeder Besuch besteht aus mehreren Runden. In jeder Runde dürfen die Spieler reihum jeweils 1 oder 2 Karten auslegen oder sich zurückziehen. Wenn sich ein Spieler zurückzieht, vergleicht er die Karten, die er während des Besuchs ausgelegt hat, mit den Karten der Mitspieler. Der Spieler gewinnt in den Bereichen an Einfluss, von denen er mehr Symbole auf seinen Karten hat als jeder andere Mitspieler. Damit verfolgt der Spieler zwei Ziele:

- Gewinnt er die Herrschaft über die Provinz - sie wird durch die Elefanten symbolisiert - steigert er seine wirtschaftliche Macht.
- Gewinnt er die Kontrolle über die wichtigen Kräfte, wie zum Beispiel den Wesir oder den Mönch, beherrscht er einzelne Städte, deren Einflussbereich sich über die Provinzgrenzen hinaus erstrecken kann.

In jeder Provinz können die Spieler auf beide Arten Einflusspunkte erhalten.

Nachdem alle zwölf Provinzen besucht wurden, gewinnt der Spieler, der dann die meisten Einflusspunkte besitzt.

SPIELMATERIAL

1 Spielbrett	1 goldfarbener Ring (Krone)
100 Paläste	12 achteckige Provinz-Plättchen
5 Wertungssteine	24 ovale Einflussmarken
2 Anzeigesteine	16 Bonusplättchen
100 Karten	(15 quadratische & 1 Taj Mahal)

Hinweis: Vor dem ersten Spiel müssen die Plättchen vorsichtig aus dem Stanzrahmen gelöst werden. Die 4 Sonderkarten (mit einer anderen Rückseite als die übrigen 96 Karten) werden herausgesucht.

ÜBERSICHT

Das Spiel geht über 12 Besuche.

Bei jedem Besuch kämpfen die Spieler in einer Provinz um Einfluss.

Die Herrschaft über eine Provinz gewinnen

Die Herrschaft über eine Stadt gewinnen

Die Spieler können in jeder Provinz Einflusspunkte gewinnen.

Der Spieler mit den meisten Einflusspunkten bei Spielende ist der Sieger.

SPIELVORBEREITUNG

Das **Spielbrett** wird in die Mitte gelegt. Es zeigt zwölf Provinzen im Nordwesten des indischen Subkontinents. In jeder Provinz gibt es vier Städte, mit Ausnahme der Provinz mit der Stadt Agra, in der der Taj Mahal steht. Dort gibt es fünf Städte. Die Städte sind durch ein Netzwerk aus Straßen miteinander verbunden. 16 der insgesamt 49 Städte sind lilafarben gekennzeichnet. Diese Städte sind Festungen. Am äußeren Rand des Bretts verläuft die Wertungsleiste. Auf ihr markieren die Spieler ihre gesammelten Einflusspunkte.



Das Provinz-Plättchen mit der 12 wird offen in die Provinz mit der Stadt Agra gelegt. Die elf übrigen, **achteckigen Provinz-Plättchen** werden verdeckt gemischt. Anschließend wird in jede der übrigen elf Provinzen ein zufällig gezogenes Plättchen gelegt und dann aufgedeckt. Die Plättchen dürfen weder Straßen noch Städte verdecken. Die Provinzen werden in der Reihenfolge besucht, die auf den Plättchen angegeben ist. Man beginnt bei der 1 und endet bei der 12, in der Provinz mit der Stadt Agra.

Das **Bonusplättchen mit dem Taj Mahal** wird offen auf die Stadt Agra gelegt.



Die **15 quadratischen Bonusplättchen** werden verdeckt gemischt. Dann wird auf jede Festungs-Stadt ein zufällig gezogenes Bonusplättchen gelegt und aufgedeckt.

Die **24 ovalen Einflussmarken** werden nach den Abbildungen sortiert. Sie werden als getrennte Stapel, offen neben den Spielplan gelegt. In der oberen rechten Ecke des Spielplans befindet sich der Hof des Großmoguls. Jeweils eine Marke von jedem Typ wird offen auf ein ovales Feld am Hof des Großmoguls gelegt.



Der **goldene Ring** ist die Krone. Sie wird in den Hof des Großmoguls gelegt.

Die **4 Sonderkarten** werden offen neben das Spielbrett gelegt.



SPIELVORBEREITUNG

Das Spielbrett in die Tischmitte legen

Das Provinz-Plättchen mit der 12 in die Provinz mit Agra legen

In jede Provinz ein Provinz-Plättchen legen

Das Taj Mahal-Plättchen auf Agra legen.

Die übrigen Bonusplättchen auf die Festungen verteilen

Eine Einflussmarke von jedem Typ und die Krone an den Hof des Großmoguls legen

Die Sonderkarten offen neben das Spielbrett legen

Die übrigen **96 Karten** werden gemischt. Mit diesen Karten kämpfen die Spieler um die Einflusspunkte. Es gibt 84 Farbkarten (jeweils 21 Karten in den vier Farben Rot, Gelb, Grün und Violett) und 12 farblose Karten (weiße Karten). Die Karten zeigen Kombinationen der folgenden sechs Symbole:

	Wesir	- für die Kontrolle über die politischen Kräfte
	General	- für die Kontrolle über die militärischen Kräfte
	Mönch	- für die Kontrolle über die religiösen Kräfte
	Prinzessin	- für die Kontrolle über die gesellschaftlichen Kräfte
	Großmogul	- für die Kontrolle über die Krone
	Elefant	- für die Kontrolle über die Provinz und ihren wirtschaftlichen Ertrag

Jeder Spieler erhält verdeckt **6 Karten**. Dies ist seine Kartenhand, mit der er das Spiel beginnt und die er vor den anderen Spielern geheim hält.

Der **Karten-Nachschub** für die erste Runde wird aufgedeckt. Die Anzahl der Spieler bestimmt, wie viele Karten gezogen und offen links neben das Spielbrett gelegt werden:

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

Die übrigen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel links neben das Spielbrett gelegt. Dieser Stapel wird in späteren Runden benötigt. Benutzte Karten werden offen auf einen Abwurfstapel neben dem Nachziehstapel gelegt.

Die **Paläste und Wertungssteine** werden nach Farben getrennt. Jeder Spieler wählt eine Farbe und legt alle Paläste dieser Farbe vor sich auf den Tisch. Dieser Bereich ist seine Auslage. Der Spieler stellt seinen Wertungsstein auf das Feld mit der 0 auf der Wertungsleiste.

Hinweis: Die Menge der Paläste ist unbegrenzt. In dem seltenen Fall, dass ein Spieler alle seine Paläste auf dem Brett hat, setzt er das Spiel zusätzlich mit den Palästen einer unbenutzten Farbe fort.

Die **2 schwarzen Anzeigesteine** werden aufgestellt. Ein Stein wird in die Provinz gestellt, in der das Provinz-Plättchen mit der 1 liegt. Das ist der Anzeigestein für die aktuelle Provinz. Das Provinz-Plättchen mit der 1 wird auf das achteckige Feld am Hof des Großmoguls gelegt. Die Spieler bestimmen den Startspieler nach einer Methode ihrer Wahl. Der Startspieler erhält den anderen schwarzen Stein. Das ist der Startspielerstein. Der Spieler stellt ihn vor sich ab.



Farbkarten



weiße Karten

7x

je 1x



Jeder Spieler erhält 6 Karten.

Der Karten-Nachschub wird aufgedeckt:

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

Die übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel für die folgenden Besuche bereitlegen

Jeder Spieler erhält alle Paläste und den Zählstein einer Farbe.

Die schwarzen Anzeigesteine aufstellen

Das Provinz-Plättchen mit der 1 an den Hof des Großmoguls legen

SPIELVERLAUF

Der erste Besuch beginnt beim Startspieler. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn. In seinem Zug muss der Spieler:

→ **1 oder 2 Karten ausspielen**, um die Kräfte in der aktuellen Provinz zu beeinflussen

oder

→ **sich zurückziehen**, um den Lohn für seinen Einfluss in der aktuellen Provinz zu erhalten.

Wenn sich ein Spieler zurückzieht, ist der Besuch für ihn vorbei und er kann in dieser Provinz keinen weiteren Zug ausführen. Wenn sich alle Spieler zurückgezogen haben, endet der Besuch und es folgt der Besuch in der nächsten Provinz.

→ **1 oder 2 Karten ausspielen**

Wenn sich der Spieler entschließt, 1 oder 2 Karten auszuspielen, muss er zuerst **genau eine** Farbkarte aus seiner Hand offen vor sich auf den Tisch legen. Bei jedem Besuch darf der Spieler in seinem ersten Zug eine Karte in einer beliebigen Farbe (Rot, Gelb, Grün oder Violett) ausspielen. In allen nachfolgenden Zügen bei demselben Besuch müssen die Farbkarten, die er ausspielt, dieselbe Farbe haben wie die Karte, die er als erste Karte bei diesem Besuch ausgespielt hat. (Ausnahme: Die Sonderkarte »Freie Farbwahl«, siehe weiter hinten.)

Hinweis: Beim Besuch in der nächsten Provinz kann der Spieler in seinem ersten Zug wieder eine Karte in einer beliebigen Farbe ausspielen. Er muss bei diesem Besuch dann aber auch in allen weiteren Zügen immer dieselbe Farbe ausspielen.

Zusätzlich zu der **einen** Farbkarte, darf der Spieler noch **eine** weiße Karte **oder eine** Sonderkarte ausspielen. Weiße Karten und Sonderkarten können niemals allein, das heißt ohne eine Farbkarte, ausgespielt werden (siehe auch die Regeln für die Sonderkarten weiter hinten).



a)

oder



b)

oder



c)

Der Spieler sollte die Karten vor sich dachziegelartig übereinander legen. Er muss darauf achten, dass alle Mitspieler die Symbole auf den Karten erkennen können. Das ist wichtig, damit die Spieler schnell sehen können, wie viel Einfluss jeder Spieler auf jede der Kräfte ausübt.



Sobald der Spieler eine Karte ausgespielt hat, kann er sie nicht wieder auf die Hand nehmen. Die Spieler dürfen versuchen, ihre Mitspieler beim Ausspielen der Karten zu beeinflussen; sie dürfen ihnen ihre Kartenhand aber nicht zeigen.

SPIELVERLAUF

Der Zug eines Spielers:

→ **Karten ausspielen**

oder

→ **sich zurückziehen**

Karten ausspielen:

→ **nur 1 Farbkarte je Zug**

→ **nur Karten einer Farbe beim selben Besuch**

Mehrere Spieler dürfen bei einem Besuch dieselbe Farbe spielen.

→ **+ 1 weiße Karte**
oder

→ **+ 1 Sonderkarte**

Der Spieler hat in jedem Zug folgende drei Möglichkeiten Karten auszuspielen:

a) 1 Farbkarte

b) 1 Farbkarte + 1 weiße Karte

c) 1 Farbkarte + 1 Sonderkarte

→ sich zurückziehen

Wenn sich der Spieler zurückzieht, darf er für die Dauer des Besuchs in der aktuellen Provinz keine Karten mehr ausspielen. Wenn sich der Spieler zurückzieht, vergleicht er sofort seine ausgespielten Karten mit denen der Mitspieler:



- Wesir, General, Mönch oder Prinzessin: Wenn der Spieler, der sich zurückzieht, **mehr** Symbole von einem oder von mehreren dieser Typen hat als irgendein Mitspieler, erhält er die entsprechende Einflussmarke vom Hof des Großmoguls und legt sie offen vor sich ab. Dann stellt er einen seiner Paläste auf ein beliebiges **freies** Stadtfeld in der aktuellen Provinz.

Wenn der Spieler den Palast auf eine Festung stellt, nimmt er sich das Bonusplättchen und wertet es sofort (siehe weiter hinten: Einflusspunkte).

Falls der Spieler bei mehreren dieser Symbole eine Mehrheit hat, erhält er alle entsprechenden Einflussmarken vom Hof, setzt für jede Mehrheit einen Palast und wertet alle Bonusplättchen, die er bekommt.



- Großmogul: Wenn sich der Spieler zurückzieht und er hat mehr Großmogul-Symbole ausliegen als jeder einzelne Mitspieler, nimmt er die Krone vom Hof des Großmoguls, legt sie oben auf einen seiner Paläste und stellt diesen »Kronen-Palast« auf ein **beliebiges** Stadtfeld in der aktuellen Provinz. Im Gegensatz zu den vier zuvor erklärten Symbolen, darf er den Palast auch in eine Stadt stellen, in der schon ein Palast steht. In diesem Fall stellt er den Kronen-Palast neben den anderen Palast. Wenn er den Palast in eine **freie** Stadt stellt, kann, später während dieses Besuchs, noch ein anderer Spieler **einen** normalen Palast in diese Stadt stellen.



Achtung: Wenn der Spieler den Kronen-Palast auf eine freie Festung stellt, darf er das Bonusplättchen dort nicht nehmen. Er muss das Plättchen für den Spieler liegen lassen, der dort einen normalen Palast errichtet.



- Elefant: Wenn sich der Spieler zurückzieht und er hat mehr Elefanten-Symbole als jeder einzelne Mitspieler ausliegen, erlangt er die Macht über die Provinz und über ihren wirtschaftlichen Ertrag, der durch die vier wichtigsten Waren Indiens dargestellt wird: Reis, Tee, Gewürze und Edelsteine. Der Spieler nimmt das Provinz-Plättchen vom Hof des Großmoguls und legt es offen vor sich ab.

Wenn der Spieler, der sich zurückgezogen hat, alle Plättchen und/oder die Krone und die entsprechenden Einflusspunkte (siehe weiter hinten: Einflusspunkte) erhalten hat, die ihm zustehen, wirft er die Karten ab, die er während des Besuchs ausgespielt hat.

Hinweis: Wenn ein Spieler eine bestimmte Einflussmarke, das Provinz-Plättchen oder die Krone erhalten und vom Hof genommen hat, kann während dieses Besuchs kein anderer Spieler denselben Gegenstand erhalten.

sich zurückziehen

Mehrheit bei Wesir, General, Mönch oder Prinzessin:

- die entsprechende Einflussmarke vom Hof nehmen
- einen Palast auf eine **freie** Stadt in der aktuellen Provinz stellen

Bei gleicher Anzahl oder weniger Symbole bekommt der Spieler nichts!

Palast auf eine Festung stellen:
→ das Bonusplättchen nehmen

Hinweis: Paläste dürfen nur auf Städte in der aktuellen Provinz gestellt werden.

Mehrheit beim Großmogul:

- die Krone vom Hof nehmen
- den Palast auf eine **beliebige** Stadt in der aktuellen Provinz stellen

In die Stadt mit dem Kronen-Palast darf ein zweiter Palast gestellt werden.

Mit dem Kronen-Palast darf man kein Bonusplättchen nehmen!

Mehrheit beim Elefanten:

- das Provinz-Plättchen vom Hof nehmen

Hinweis: Natürlich kann ein Spieler bei einem Besuch auch bei mehreren Symbolen gewinnen. Ein Spieler kann zum Beispiel den Mönch, die Krone und den Elefanten gewinnen. Es ist sogar denkbar, dass ein Spieler bei allen sechs Symbolen gewinnt.

Es kann auch vorkommen, dass sich ein Spieler zurückzieht und nichts gewinnt, weil er seine Karten für eine andere Provinz aufsparen möchte.



Anna

Anna ist am Zug. Sie entscheidet sich dafür sich zurückzuziehen, denn sie hat die Mehrheit bei den Elefanten. Sie nimmt das Provinz-Plättchen vom Hof und erhält dafür Einflusspunkte (siehe weiter hinten: Einflusspunkte). Anschließend legt sie ihre ausgespielten Karten auf den Ablagestapel. Deshalb werden Annas Karten im weiteren Beispielspiel nicht mehr berücksichtigt



Bernd

Bernds Zug: Auch er zieht sich zurück, da er wenig Chancen hat, mehr als den Wesir zu gewinnen. Er nimmt die Einflussmarke Wesir vom Hof, setzt einen Palast in die aktuelle Provinz und erhält Einflusspunkte (siehe weiter hinten: Einflusspunkte). Auch er wirft seine ausgespielten Karten ab. Seine Karten werden, ebenso wie Annas Karten, nicht mehr berücksichtigt.



Chris

Nun ist Chris am Zug: Er spielt eine weitere Karte aus, da er hofft, dass Doris sich zurückzieht. (Die Karte ist hier nicht abgebildet, da sie weder Mönch noch Großmogul zeigt.)

Chris ist wieder am Zug und zieht sich zurück. Er nimmt die Einflussmarken Prinzessin und General, setzt zwei Paläste und erhält Einflusspunkte.



Doris

Doris zieht sich zurück, so wie Chris es sich erhofft hat. Sie ist damit zufrieden, dass sie den Mönch und den Großmogul gewonnen hat. Sie nimmt die Einflussmarke Mönch und die Krone aus dem Hof, setzt zwei Paläste und erhält Einflusspunkte (siehe weiter hinten: Einflusspunkte). Anschließend legt sie die Karten auf den Ablagestapel. Auch ihre Karten werden von nun an nicht mehr berücksichtigt.

Einflusspunkte

Nachdem sich der Spieler zurückgezogen hat und seine Karten mit denen der Mitspieler verglichen hat, überprüft er wie viele Einflusspunkte er erhält und zieht seinen Wertungsstein entsprechend viele Felder weiter. Dabei sollte er folgende Reihenfolge einhalten:

1) Bonusplättchen

Wenn der Spieler ein Bonusplättchen bekommt, erhält er:



... 4 Einflusspunkte und zieht seinen Wertungsstein 4 Felder vor. Dann wirft er das Plättchen ab. Es wird aus dem Spiel genommen.



... 2 Einflusspunkte. Dann wirft er das Plättchen ab. Es wird aus dem Spiel genommen.



... die oberste Karte vom Nachziehstapel und nimmt sie auf die Hand. Dann wirft er das Plättchen ab. Es wird aus dem Spiel genommen.



... 1 Einflusspunkt für die Ware auf dem Bonusplättchen und 1 Einflusspunkt für jedes andere Bonus- oder Provinz-Plättchen das er besitzt und das dieselbe Ware zeigt. Er legt das Bonusplättchen offen vor sich ab, da es ihm im weiteren Spielverlauf weiterhin Punkte einbringen kann.

Wenn der Spieler bei einem Besuch mehrere Bonusplättchen erhält, werden sie einzeln nacheinander ausgewertet.

Beispiel:

soeben gewonnen

bei vorhergehenden Besuchen gewonnen



+



1 + 1 = 3 Punkte

1 + 1 + 1 + 1 = 4 Punkte

Summe = 7 Punkte

Einflusspunkte

1) Punkte für Bonusplättchen

➔ + 4 Punkte

➔ + 2 Punkte

➔ + 1 verdeckte Karte

➔ + X Punkte

Bonusplättchen, die bei einem Besuch kein Spieler gewonnen hat, werden aus dem Spiel genommen.

Anna hat bei einem Besuch zwei Bonusplättchen mit Tee gewonnen. Zuerst wertet sie das eine der beiden Plättchen.

Dann wertet sie das zweite Plättchen. Dabei wird das erste Plättchen wieder mitgezählt!

2) Provinz-Plättchen

Wenn der Spieler das aktuelle Provinz-Plättchen gewinnt, legt er es offen vor sich ab und erhält 1 Einflusspunkt für jede darauf abgebildete Ware. Das Provinz-Plättchen mit der 1 zeigt nur eine Ware und ist deshalb 1 Punkt wert. Alle anderen Provinz-Plättchen sind 2 Punkte wert. Außerdem erhält der Spieler 1 Punkt für jede weitere Ware der selben Art, die auf den Plättchen abgebildet ist, die er schon zuvor im Spiel gewonnen hat.

Beispiel:



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

3) Paläste

Wenn der Spieler mindestens einen Palast in die aktuelle Provinz setzt, erhält er 1 Einflusspunkt. Achtung: Auch wenn der Spieler mehrere Paläste einsetzen kann, erhält er nur 1 Einflusspunkt! Außerdem erhält er 1 Einflusspunkt für jede weitere Provinz (nicht Stadt!), in der er einen Palast hat, wenn der Palast dort mit seinem Palast in der aktuellen Provinz durch eine Straße mit einer ununterbrochene Reihe von eigenen Palästen verbunden ist. Jede Stadt in der kein Palast steht oder in der ein Palast eines anderen Spielers steht, gilt als Unterbrechung der Straße. Eine Ausnahme bilden Städte mit zwei Palästen. Sie zählen für beide Spieler als Verbindung.

2) Punkte für Provinz-Plättchen

Voraussetzung: Der Spieler gewinnt das Provinz-Plättchen.

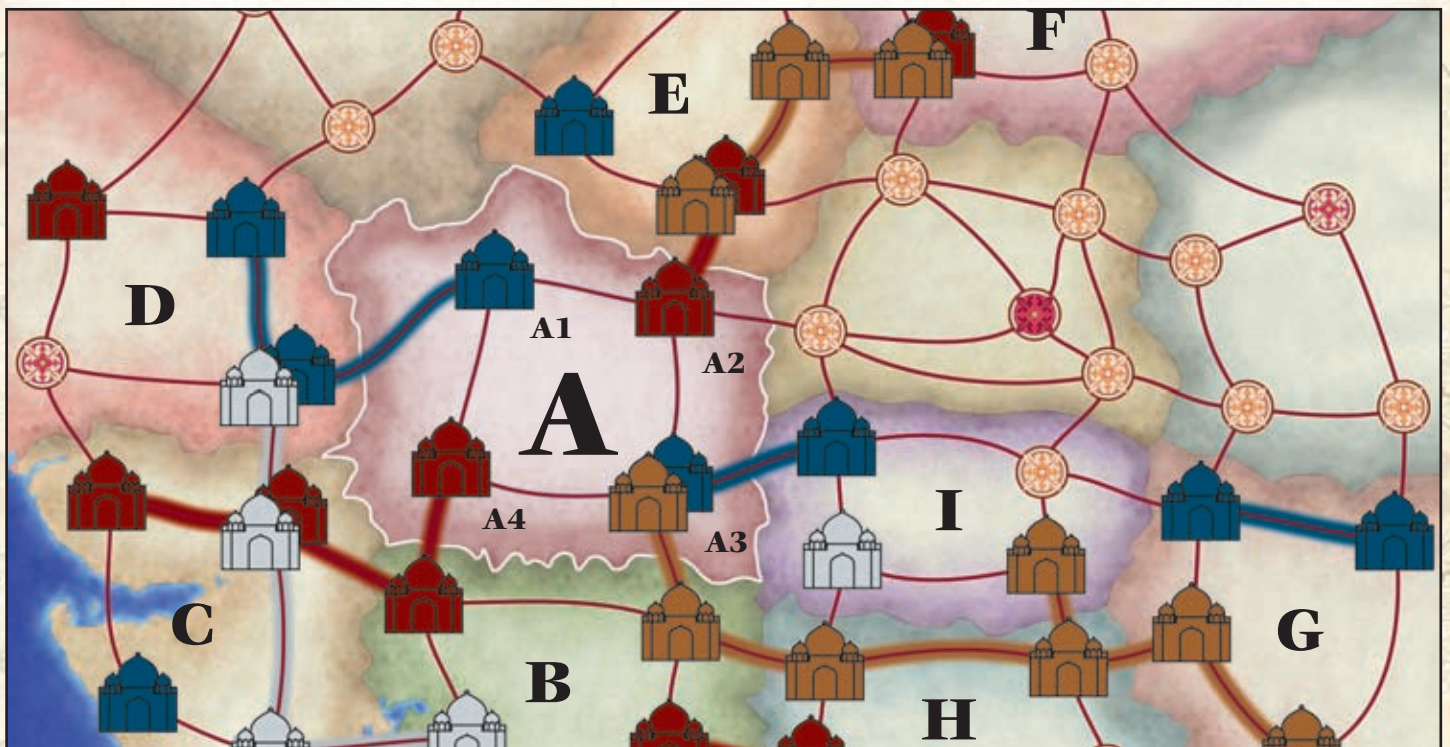
- ➔ 1 Punkte für jede Ware auf dem Provinz-Plättchen
- ➔ 1 Punkt für jede passende Ware auf anderen Bonus- oder Provinz-Plättchen des Spielers

Weiter mit dem Beispiel auf der vorhergehenden Seite: Anna hat bei dem neunten Besuch zwei Bonusplättchen Tee und das Provinz-Plättchen Tee gewonnen. Sie erhält 15 Punkte: 7 Punkte für die beiden Bonusplättchen Tee und 8 Punkte für das Provinz-Plättchen.

3) Punkte für Paläste

Voraussetzung: Der Spieler muß in der aktuellen Provinz mindestens einen Palast besitzen.

- ➔ 1 Punkt für die aktuelle Provinz
- ➔ 1 Punkt für jede weitere verbundene Provinz



A ist die aktuelle Provinz:

- Rot:** 1 Punkt für mindestens 1 Palast in Provinz A.
2 Punkte für die Verbindung von A4 aus zu den Provinzen B und C.
1 Punkt für die Verbindung von A2 zu Provinz E.
- Blau:** 1 Punkt für A.
1 Punkt für die Verbindung von A1 nach D.
1 Punkt für die Verbindung von A3 nach I.
- Braun:** 1 Punkt für A.
4 Punkte für die Verbindung von A3 zu den Provinzen B, H, I und G
- Grau:** 0 Punkte *Grau hat in der aktuellen Provinz keinen Palast!*

Der zweite Palast in Provinz A, ebenso wie der zweite Palast in Provinz C, bringt keine weiteren Punkte! Die Paläste in D, F und H sind nicht mit A verbunden.

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

Die Paläste in E und F bringen keine Punkte, da sie nicht mit dem braunen Palast in der aktuellen Provinz verbunden sind. Hätte Grau einen Palast auf A1 setzen können, hätte er 4 Punkte erhalten: 1 für A und 3 für D, C, und B.

Nach dem Rückzug

Nachdem sich der Spieler zurückgezogen und alle Einflusspunkte erhalten hat, legt er, mit Ausnahme der Sonderkarten, alle Karten, die er bei diesem Besuch ausgespielt hat, offen auf den Ablagestapel. Seine Karten haben jetzt keinen Einfluss mehr auf die Provinz. Dadurch werden Gleichstände oft zugunsten der verbliebenen Spieler aufgelöst!

Als letzte Aktion wählt der Spieler **zwei** beliebige Karten aus dem offenen Karten-Nachschub neben dem Spielbrett und nimmt sie auf die Hand. Hinweis: Der **letzte** Spieler, der sich zurückzieht, kann nur **eine** Karte nehmen, da dies die letzte Karte ist, die übrig ist! Das ist ein Nachteil für den Spieler, der sich als letzter zurückzieht.

Anschließend setzen die übrigen Spieler im Uhrzeigersinn den Besuch fort, indem sie Karten ausspielen oder sich zurückziehen. Wenn nur noch ein Spieler übrig ist, darf er so viele Züge machen, wie er möchte (dabei gelten die normalen Regeln für das Ausspielen von Karten), bevor er sich zurückzieht und seine Einflusspunkte erhält.

Achtung: Der Spieler kann sich beim Besuch in einer Provinz dafür entscheiden überhaupt keine Karten auszuspielen und sich bereits in seinem ersten Zug zurückziehen. Damit kann der Spieler weder Paläste in die Provinz setzen, noch Einflusspunkte erhalten. Stattdessen zieht der Spieler die oberste verdeckte Karte vom Nachziehstapel und nimmt sich dann zwei beliebige Karten aus dem Karten-Nachschub. Aus diesem Grund kann es einem Spieler manchmal geraten erscheinen, sich zurückzuziehen ohne zuvor Karten zu spielen.

Das Ende des Besuchs und der Beginn des nächsten Besuchs

Wenn sich der letzte Spieler zurückzieht, erhält er noch seine Einflusspunkte, wirft seine ausgespielten Karten ab und nimmt die letzte Karte aus dem Karten-Nachschub. Danach endet der Besuch.

Jeder Spieler, der jetzt zwei gleiche ovale Einflussmarken besitzt, legt sie zurück in den Vorrat neben dem Spielbrett und nimmt sich die entsprechende Sonderkarte (siehe weiter unten: Sonderkarten).

Der nächste Besuch beginnt:

- Der **Startspielerstein** wird an den linken Nachbarn weitergegeben. Dieser wird der Startspieler bei dem neuen Besuch.
- Der **Anzeigestein für die aktuelle Provinz** wird in die Provinz mit dem nächsthöheren Provinz-Plättchen gestellt.
- Das **Provinz-Plättchen** der aktuellen Provinz wird auf das entsprechende Feld am Hof des Großmoguls gelegt.
- Die **Einflussmarken**, die beim vorigen Besuch vom Hof des Großmoguls genommen wurden, werden durch entsprechende Marken aus dem Vorrat neben dem Brett ersetzt.
- Die **Krone** wird wieder in den Hof des Großmoguls gelegt, wenn sie sich nicht schon dort befindet.
- Der **Karten-Nachschub** wird mit Karten vom Nachziehstapel gefüllt. Es werden wieder so viele Karten aufgedeckt, wie bei der Spielvorbereitung. Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

Rückzug

Alle ausgespielten Karten werden abgelegt.

Ausnahme: Die Spieler behalten ihre ausgespielten Sonderkarten und nehmen sie wieder auf die Hand.

Neue Karten aus dem Karten-Nachschub aussuchen

Tipps: Die Spieler sollten beobachten, welche Karten ihre Mitspieler auswählen.

Wenn sich ein Spieler zurückzieht, bevor er bei einem Besuch eine Karte ausspielt, erhält er zusätzlich eine Karte vom Nachziehstapel.

Falls kein Spieler das Provinzplättchen gewinnt, wird es aus dem Spiel genommen. Falls kein Spieler die Krone oder eine oder mehrere der Einflussmarken gewinnt, bleiben diese für den nächsten Besuch am Hof liegen.

Zu Beginn jedes neuen Besuchs:

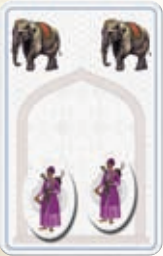
- ➔ **den Startspielerstein an den linken Nachbarn weitergeben**
- ➔ **den Anzeigestein für die aktuelle Provinz in die nächste Provinz stellen**
- ➔ **das neue Provinz-Plättchen an den Hof legen**
- ➔ **fehlende Einflussmarken am Hof ersetzen**
- ➔ **die Krone an den Hof legen**
- ➔ **den neuen Karten-Nachschub aufdecken - auch vor dem zwölften Besuch!**

Die Sonderkarten

Bei Spielbeginn werden die 4 Sonderkarten offen neben das Spielbrett gelegt. Ein Spieler erhält eine bestimmte Sonderkarte, wenn er die zwei Einflussmarken Wesir, General, Mönch oder Prinzessin besitzt, die auf der Karte abgebildet sind. Der Spieler nimmt sich die Sonderkarte vom Tisch, wenn sie noch dort liegt, sonst nimmt er sie sich von dem Mitspieler, der sie gerade auf der Hand hat und nimmt sie selbst auf die Hand. Die beiden Einflussmarken legt er wieder auf den Stapel neben dem Spielplan.

Sonderkarten werden genau so ausgespielt wie weiße Karten. Das heißt, sie können nur zusammen mit einer Farbkarte gespielt werden. In jedem Zug kann der Spieler nur eine Sonderkarte ausspielen. Sonderkarten haben den Vorteil, dass der Spieler sie nicht abwerfen muss, wenn er sich zurückzieht, sondern er nimmt sie wieder auf die Hand. Wenn jedoch ein anderer Mitspieler zwei Einflussmarken des entsprechenden Typs besitzt, erhält am Ende des Besuchs dieser Mitspieler die Sonderkarte.

Sonderkarten haben keine Auswirkungen, solange der Spieler sie auf der Hand hält. Wenn er sie jedoch ausspielt, verschaffen sie ihm folgende Vorteile:



+ 1 Elefant

➔ entspricht einer weißen Elefanten-Karte



+ 1 Großmogul

➔ entspricht einer weißen Karte mit dem Großmogul



+ 2 Einflusspunkte ➔ Wenn der Spieler diese Sonderkarte ausspielt, erhält er sofort 2 Einflusspunkte.



Freie Farbwahl

➔ Die Farbkarte, die der Spieler zusammen mit dieser Sonderkarte ausspielt, muss nicht dieselbe Farbe haben, wie die anderen Karten, die er bei diesem Besuch ausgespielt hat.

Hinweis: Diese Sonderkarte wirkt nur auf die eine Farbkarte, mit der sie zusammen ausgespielt wird. In seinen nachfolgenden Zügen muss der Spieler wieder Karten der Farbe spielen, die er bei dem Besuch als erste ausgespielt hat.

Am Ende des Besuchs tauschen die Spieler zwei gleiche Einflussmarken gegen die entsprechende Sonderkarte ein.

Hinweis: Wenn ein Spieler die zwei Einflussmarken für eine Sonderkarte besitzt, die er bereits selbst auf der Hand hat, wirft er die Marken ab und behält die Karte, ohne das es einen zusätzlichen Effekt hätte.

Eine Sonderkarte wird wie eine weiße Karte ausgespielt:

- ➔ nur zusammen mit einer Farbkarte (niemals allein!)
- ➔ höchsten eine pro Zug, aber man kann mehrere beim selben Besuch spielen



Wenn der Spieler diese Sonderkarte bei einem Besuch in seinem ersten Zug spielt, muss er für den Rest des Besuchs die Farbe der Farbkarte spielen, die er als zweite ausgespielt hat (und nicht die Farbe der Karte, die er mit der Sonderkarte gespielt hat).

SPIELENDE

Das Spiel endet nach dem zwölften Besuch. Jeder Spieler erhält für die Karten, die er auf der Hand hält, Einflusspunkte - also auch für die Karten, die er beim zwölften Besuch erhalten hat. Der Spieler erhält 1 Einflusspunkt für:

- jede Sonderkarte,
- jede weiße Karte und
- jede Karte in der Farbe, von der er die meisten Karten auf der Hand hat.
Hat der Spieler von mehreren Farben gleich viele Karten auf der Hand, bekommt er nur für eine Farbe Einflusspunkte.

Der Spieler, der auf der Wertungsleiste am weitesten vorne steht, gewinnt.

Beispiel:



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



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



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

TAKTISCHE HINWEIS

- Die Stärke des Spielers richtet sich nach seinen Karten und Karten sind rar. Es ist nicht so wichtig bei einem einzelnen Besuch möglichst viele Einflusspunkte zu gewinnen, als bei so vielen Besuchen wie möglich Einflusspunkte zu gewinnen. Denken Sie daran, dass Sie mehr Einflusspunkte erhalten, wenn Sie Verbindungen mit Palästen in bereits zuvor besuchten Provinzen herstellen und wenn Sie mehr Waren von derselben Art sammeln, wie die, die Sie bereits vor sich liegen haben.
- Sie sollten genau überlegen, ob Sie eine weitere Karte ausspielen oder ob Sie sich lieber zurückziehen. Vermeiden Sie lange Auseinandersetzungen, da sie viele Karten kosten. Wenn ein Spieler viele Karten auf der Hand hält, sind die anderen Spieler eher bereit sich zurückzuziehen, so dass er bereits mit einem geringen Aufwand an Karten Einflusspunkte gewinnen kann.
- Planen Sie voraus! Überlegen Sie sich, was Sie mit den Karten, die Sie haben, in welchen Provinzen sammeln und werten wollen. Wählen Sie also die Karten, die Sie aus dem Karten-Nachschub nehmen, sorgfältig aus, so dass Sie die Karten haben, die Sie benötigen, um ihre angestrebten Ziele zu erreichen.

SPIELENDE

1 Punkt je

- ➔ **Sonderkarte**
- ➔ **weißer Karte**
- ➔ **Karte in der »längsten Farbe«**

Der Spieler mit den meisten Einflusspunkten gewinnt.

Alle übrigen Farbkarten und Einflussmarken sind wertlos.

Nicht vergessen: Die Spieler dürfen sich ihre Handkarten nicht gegenseitig zeigen!

VIELEN DANK!

Der Autor und der Verlag bedanken sich bei den vielen Testspielern für ihre Zeit und die Hinweise zu diesem Spiel. Besonderer Dank geht an: Iain Adams, Chris Bowyer, Christine und Peter Dürdoth, Dave Farquhar, Walburga Freudenstein, Dieter Habelitz, Markus Huber, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson, Dominik Wagner und die Spielgruppen in Berlin, Bödefeld, Hannover und Rosenheim.

Autor: Reiner Knizia

Grafik: Franz Vohwinkel

Deutsche Übersetzung: Ulrich Bauer

© 1999 Reiner Knizia

© 2006 Rio Grande Games

Wir bedanken uns für Ihr Interesse an unseren Spielen. Für Anregungen und bei Fragen wenden Sie sich bitte an:

Rio Grande Games

PO Box 45715

Rio Rancho NM 87174

oder

RioGames@aol.com

oder

besuchen Sie unsere Homepage www.riograndegames.com



© 2006 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich

Alle Rechte vorbehalten. Made in Germany.

www.abacusspiele.de

Distribution in Österreich:

Piatnik & Söhne

Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien

Distribution in der Schweiz:

Carletto AG

Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

