

## Bombay - KSR für 4 Spieler\*

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt, dabei können die Spieler, mit dem Startspieler beginnend, 3 aufeinander folgende Aktionen durchführen. Man spielt 4 Durchgänge.

### Ablauf eines Durchganges:

☆ = 1 Aktion

#### 1) Nachfüll-Phase:

- Der Startspieler entnimmt dem Beutel blind 9 Seidenballen.
- Er ordnet die Ballen nach Farben und legt sie wie folgt auf die Märkte:

Linker Markt: Ballen in der/den häufigsten Farbe/n  
Mittlerer Markt: Ballen in der/den zweithäufigsten Farbe/n  
Rechter Markt: alle übrigen Ballen

- Ist nach dem Nachfüllen oder nach einem Kauf eine Seidenballenfarbe am Markt nicht verfügbar, werden die beiden Handelsstations-Marker der entsprechenden Farbe auf die sichtbare Seite "Geschlossen" gedreht. Damit wird angezeigt, dass diese Ballenfarbe bis zur nächsten Nachfüllphase nicht gekauft werden kann.

#### 2) Die Spielrunde (so oft wie Runden-Marken):

- Der Startspieler legt eine Runden-Marke neben das Spielbrett.
- Wer an der Reihe ist, darf **bis zu 3 Aktionen** hintereinander durchführen.  
Man darf die gleiche Aktion auch mehrmals nutzen, aber nur 1 Ballen je Runde kaufen.

#### Auf bessere Zeiten warten:

Kosten: 3 Aktionen Ertrag: 1 Rupie aus der Bank

#### Den Elefanten bewegen:

- Der Spieler bewegt seinen Elefanten einen Pfad entlang von einem Feld auf ein benachbartes Feld. Es dürfen mehrere Elefanten auf dem selben Feld stehen. Brücken, Wüste und Fluss behindern die Bewegung nicht.

Kosten einer Bewegung: Zielfeld Hügel: 2 Aktionen  
anderes Zielfeld: 1 Aktion

#### Einen Ballen in einer Handelsstation kaufen:

nur 1x je Runde eines Spielers

- Bedingung: Der eigene Elefant steht auf einer geöffneten Handelsstation.
- Der Spieler darf genau 1 Seidenballen in der Farbe der Handelsstation kaufen. Er nimmt dazu den Ballen vom Markt und zahlt bei Kauf aus dem ...  
linken Markt: 1 Rupie + 1 Aktion  
mittleren Markt: 1 Rupie + 2 Aktionen  
rechten Markt: 2 Rupien + 2 Aktionen
- Der gekaufte Ballen wird auf den eigenen Elefanten gelegt, der 2 Ballen max. trägt.  
Man darf die Aktion nicht wählen, wenn der Elefant schon 2 Ballen geladen hat.

\*Für 2, 3 und 5 Spieler gibt es geänderte Abläufe.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.05.09  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

#### Einen Ballen in einer Stadt verkaufen:

Bedingung: Der eigene Elefant muss in einer Stadt stehen.  
Kosten: 1 Aktion je Seidenballen, der verkauft wird

Man kann nur Ballen verkaufen, die einer der 3 Farben der Nachfrage der Stadt entsprechen.

#### VERKAUF:

1 Ballen vom Elefanten nehmen und in den Beutel geben.  
Man erhält folgenden Erlös aus der Bank, je nach Farbe des Ballens:

 Obere Farbe = 4 Rupien	plus Bonus für:	gelben Ballen = 1 Rupie
 Mittlere Farbe = 3 Rupien		violetten Ballen = 1 Kunden-Marke
 Untere Farbe = 1 Rupie + 1 Kunden-Marke		

#### NACHFRAGE:






Nach dem Verkauf (jedem einzelnen) kommt der Nachfragewürfel in der Farbe des verkauften Ballens an die unterste Stelle auf der Nachfragetabelle und die anderen Würfel rücken 1 Position höher. Ist der Würfel aber schon unten, ändert sich nichts.

#### Stadt-Marke:

Hat der Spieler noch keine Marke der Stadt, wo er verkauft hat, so nimmt er 1 Stadt-Marke vom Spielbrett (falls noch vorhanden) hinter seinen Sichtschirm.

#### Einen Palast bauen:

- Bedingung: Der eigene Elefant muss auf einem Feld ohne Gebäude stehen.  
Gebäude = Handelsstation, Stadt oder Palast.  
Kosten: 1 Aktion + 1 Seidenballen einer beliebigen Farbe (in Beutel zurücklegen)
- Dann stellt der Spieler 1 eigenen Palast auf das Feld.
- Einen ggf. vorhand. Palastmarker nimmt er und führt sofort die dazugehörige Aktion aus:

 Frau	Marke hinter Sichtschirm legen. Sie gilt zum Spielende als 1 zusätzl. Kunden-Marke.
 Turm- spitze	Marke hinter Sichtschirm legen. Sie gilt zum Spielende als zusätzl. 1 Stadt-Marke.
 zwei	Marke in Spielschachtel zurücklegen. Man erhält 2 Rupien aus der Bank.
 Münzen	Marke in Spielschachtel zurücklegen. Man nimmt 1 Seidenballen aus dem Markt, der am weitesten links liegt und Ballen enthält. Den Ballen auf den eigenem Elefanten legen.
 Seiden- ballen	

- Betritt ein Elefant ein Feld mit fremdem Palast, erhält **dessen Besitzer 1 Rupie** aus der Bank.

#### Ende einer Runde:

Alle Spieler haben ihre Aktionen gemacht. Hat der Startspieler noch **mind. 1 Rundenmarke**, geht es weiter mit **Phase 2**.  
Hat der Startspieler **keine Rundenmarke**, wird der Spieler zur Linken **Startspieler** und nimmt die 4 Runden-Marken, sammelt alle Ballen von den Märkten ein und legt sie in den Beutel zurück. Handelsstations-Marken werden mit der Seite "Geöffnet" nach oben gedreht. **Weiter mit Phase 1**.

**Spielende:** War jeder Spieler 1x Startspieler, endet das Spiel.

- a) Summe aus Anzahl Paläste + Kundenmarken je Spieler ermitteln.  
Spieler mit höchstem Gesamtwert = erhält 8 Rupien, zweithöchstem = 4, dritthöchstem = 2.  
Patt: Gleichplatzierte teilen sich die Rupien (zB: 2 Höchste = je 6 Rupien, (8 + 4) / 2)
- b) Stadt-Marken:  
Spieler mit 3 Marken = erhält 4 Rupien, mit 4 und mehr Marken = 8 Rupien  
Wer nun die meisten Rupien besitzt, gewinnt. Patt: Unter den Beteiligten siegt, wer mehr Kundenmarken besitzt.