

Partie = 9 Runden zu je 3 Phasen.

1) Auffüll-Phase:

- ◆ Jeder Spieler füllt seine Hand auf 6 Markt-Karten auf.
- ◆ Bei 3 / 4 / 5+ Spielern werden 1 / 2 / 3 Karten vom Marktstapel OFFEN an der Marktseite des Spielplans ausgelegt.

2) Karten-Phase:

◆ 1 Karte in den Markt spielen:

Gleichzeitig wählen + legen alle Spieler 1 Handkarte VERDECKT in den Markt. Haben alle Spieler reagiert, deckt Ihr die Karten auf.

◆ 1 Karte vom Markt nehmen:

Der Spieler mit der "Erste Wahl" - Karte nimmt als Erster 1 offene Karte vom Markt auf seine Hand. Danach nehmen auch die Mitspieler im Uhrzeigersinn je 1 offene Karte auf ihre Hand.

BEACHTET:

Sobald der Startspieler die "**Erste-Wahl**"-Karte zum 2. Mal erhält, gilt:
Wer Militärische Stärke in seinem Spielbereich aufweist, ist VOR Spielern ohne Militärische Stärke (MS) dran. Wer die höchste MS hat, beginnt.
Patt: Karte mit Buchstabe weiter vorn im Alphabet entscheidet.
Danach nehmen die Spieler ohne MS im Uhrzeigersinn beginnend ab dem Besitzer der "Erste Wahl" - Karte nun auch 1 Karte auf die Hand.

◆ 1 Karte in den eigenen Spielbereich bringen:

Gleichzeitig wählen alle Spieler 1 Markt-Karte in ihrer Hand aus und legen sie VERDECKT in ihren Spielbereich.

Haben alle Spieler reagiert, decken sie die Karten auf. Nun gilt:

- ➡ Ist das Symbol "TISCH" auf der Karte, bleibt sie im Spielbereich.
- ➡ Ist ein Symbol "HAND" auf der Karte, kommt sie sofort in die Spielschachtel.
- ➡ Sind beide Symbole auf der Karte, bleibt sie im Spielbereich.

SOFORT-EFFEKTE:

Diese Effekte fangen an mit "Nimm 1 Karte ..." oder "Nimm 0-2 Karten ...".
Nach Aufdeckung darf man einen ggf. Sofort-Effekt seiner Karte nutzen.
Haben mehrere Spieler einen Sofort-Effekt, gilt:
... Beginnend ab "Erste Wahl" - Besitzer agiert jeder Beteiligte im Uhrzeigersinn.
... Auch hier hilft Militärische Stärke (s.o.), um eher dran zu sein.

3) Rundenende:

- ◆ Der Markt wird geleert (Karten in die Spielschachtel legen).
- ◆ "Erste Wahl" - Karte nach links weitergeben.
- ◆ Der Startspieler (bleibt immer gleich) schiebt die Startspieler-Karte auf der Rundenkarte etwas nach rechts, so dass die nächste Rundenkarte sichtbar wird.

Spielende:

- ◆ Nach 9 Runden legen die Spieler alle Handkarten mit "HAND"-Symbol OFFEN in ihren Spielbereich, weitere Handkarten sind wertlos.
Nun wird anhand des Wertungsblocks ausgewertet.

1) Jeder Spieler zählt und notiert die SP seiner Karten in den Farben gelb, blau, lila, rot, grün, orange.

2) Bazarkarten bringen jeweils 0 oder 6 SP*

3) Mehrheiten ermitteln*:

Arabische und mongolische Zugehörigkeits-Symbole separat werten.
Wer mind. 1 Symbol auf seinen Karten hat, nimmt an der Wertung teil.
Mehrheiten-Rang 1. / 2. / 3. bringt 8 / 4 / 2 SP.

Patt: Alle Beteiligte erhalten jeweils die SP des niedrigsten ihrer Plätze.

Beispiel: 3 Spieler haben jeweils die meisten Symbole = jeder 2 SP.

Es gewinnt, wer die meisten SP erzielt.

Patt: Der Beteiligte mit größerer Militärstärke gewinnt.

*in seinem Spielbereich

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 12.12.19