

Asara - KSR (inkl. Erweiterung)

Ablauf eines Spielzuges in 2 Phasen (immer reihum im Uhrzeigersinn):

1) Einkäufer aussenden (MUSS):

Genau 1 Einkäufer-Karte aus der Hand offen auf ein leeres Feld in einem der Bereiche ablegen. Liegen dort bereits 1 oder mehrere Einkäufer offen aus, muss der neue Einkäufer in deren Farbe sein. Kann/will man nicht Farbe erfüllen, legt man 2 beliebige Einkäufer mit Rückseite nach oben auf 1 Feld.

2) Aktion im Bereich mit zuvor ausgespieltem eigenem Einkäufer durchführen (DARF):

- ➔ **Turmteile kaufen:**
 - 1 beliebiges offen ausliegendes Turmteil aus der Bereichsauslage nehmen (wo der Einkäufer liegt) und hinter den eigenen Sichtschirm legen.
 - Kosten = je nach Farbe 3 bis 8 Asari in den Vorrat zahlen.

- ➔ **Turmbau:**
 - Die Aktion findet im Baukreis statt.
 - Man zahlt 1 bis 7 Asari in den Vorrat und muss sofort genau so viele Turmteile zu Türmen zusammensetzen bzw. bestehende Türme erweitern. Sollte ein gewünschtes Feld des Baukreises belegt sein, darf man das nächsthöhere freie Feld belegen, wofür man dann die Kosten zahlt. Aber man verbaut jetzt nur die Anzahl der Teile des gewünschten Feldes.
 - Jeder Turm muss einfarbig sein und besteht aus genau einer Basis, dazwischen 0 - x Mittelteilen/Fenstern und genau einer Spitze.
 - Man darf in seinem Zug an beliebig vielen Türmen bauen. Nachträgliches Einschleiben von Teilen ist erlaubt. Umbau von Teilen zwischen gleichfarbigen Türmen ist nicht erlaubt.
 - Am Ende seines Zuges darf ein Spieler ausserhalb seines Sichtschirmes nur vollständige Türme liegen haben (Turm = mind. Basis und Spitze).
 - Der Spieler erhält so viele Punkte wie in seinem Zug verbaute Turmteile. Ein leuchtendes Fenster zählt als 1 Teil.

- ➔ **Zusätzl. Geld:**
 - Die Aktion findet in der Bank statt oder im Gebäude daneben.
 - Man erhält vom Bankfeld mit dem Einkäufer die genannten Asari vom Vorrat.
 - Legt man 1 beliebigen Einkäufer verdeckt auf das bunte Gebäude = 5 Asari. Dort dürfen beliebig viele Einkäufer übereinander liegen (kein Farbzwang).

- ➔ **Bestechung:**
 - Die Aktion findet auf einem Feld der Spione statt.
 - Man zahlt 3 bzw. 5 Asari in den Vorrat und durchsucht einen der 4 Stapel, aus dem man 1 Teil herausnehmen darf. Das zeigt man allen Mitspielern und legt es hinter den eig. Sichtschirm. Es fallen noch Kosten gemäß Farbe an. Die Bestechungskosten fallen auch dann an, wenn man kein Teil kauft.*
 - Es darf kein Turmteil aus der Auslage eines Bereiches genommen werden.
 - Der benutzte Stapel wird neu gemischt.

- ➔ **Haus der erleuchteten Fenster:**
 - Einkäufer auf ein Feld des Hauses der leuchtenden Fenster einsetzen.
 - ENTWEDER 4 Asari zahlen UND oberste 3 "Leuchtende Fenster" vom Stapel ziehen und geheim eines davon auswählen und hinter den eigenen Sichtschirm nehmen. ODER 10 Asari zahlen UND oberste 5 "Leuchtende Fenster" vom Stapel ziehen und geheim zwei davon auswählen und hinter den eigenen Sichtschirm nehmen.
 - Nicht gewählte Fenster legt man in beliebiger Reihenfolge unter den Stapel zurück.
 - Beim Turmbau zählt ein leucht. Fenster wie ein Teil und wird auf ein bestehendes geschlossenes Fenster selber Farbe gelegt. Das Fenster bringt sofort 1 Punkt.

- ➔ **Einkäufer rekrutieren:**
 - Einkäufer auf ein Zelfeld legen und aufgedruckten Betrag zahlen.
 - 2 Einkäufer vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen:

- ➔ **Gunst des Kalifen:** Wer dort den Einkäufer spielt, nimmt das Plättchen vom aktuellen Besitzer. Damit ist man Startspieler im nächsten Durchgang (Spieljahr).

Ende eines Jahres: Haben alle Spieler ihre Einkäufer abgelegt, erfolgt die **Jahreswertung**. Andernfalls werden weiter reihum Einkäufer ausgespielt.

- Jeder Spieler wertet für sich:
- 1 Punkt je bisher gebautem eigenem Turm
 - 1 Punkt je Turmteil mit Goldverzierungen in allen bisher gebauten eig. Türmen
 - 1 Punkt für Besitzer des Plättchens "Gunst des Kalifen"
 - 1 Punkt für jedes leuchtende Fenster. Überdeckte Goldverzierungen = 0 Punkte.

Neues Jahr vorbereiten:

- Alle Einkäufer aller Spieler vom Plan entfernen.
- Alle 45 Einkäufer mischen UND gemäß Spieleranzahl an Spieler verteilen. Bei 2, 3, 4 Spielern sind das 9, 8, 7 Karten.
- Leere Felder in Marktgebieten von deren Nachziehstapeln mit neuen Turmteilen auffüllen (soweit möglich).
- Jeder Spieler erhält 20 Asari.
- Jahreszähler + 1 verschieben.
- Es beginnt eine neue Runde mit dem Startspieler.

Spielende: Nach 4 Durchgängen endet das Spiel mit einer **Schlusswertung**:

Schlusswertung: a) Für jede Turmfarbe wird ermittelt, wer den höchsten und zweithöchsten Turm (hinsichtlich Anzahl der Teile) gebaut hat. Patt: Beteiligter mit mehr leuchtenden Fenstern im entspr. Turm ist im Vorteil. Bei erneutem Patt wird wie üblich geteilt (siehe unten).

	braun	grün	rot	schwarz	weiß	
1. Platz	4	6	8	10	12	➔ Punkte
2. Platz	2	3	4	5	6	

- b) Der Spieler mit insges. höchstem/zweithöchstem Turm (Teile) erhält 8/4 Punkte. Patt: Beteiligter mit mehr leuchtenden Fenstern im höchsten Turm ist im Vorteil.
- c) Der Spieler mit den meisten/zweitmeisten Türmen erhält 12/6 Punkte. Patt. Es zählen alle leuchtenden Fenster. Beteiligter mit mehr Fenstern hat Vorteil.
- d) Je 10 Asari = 1 Punkt.

Pattsituationen: Auf Platz 1 werden die Punkte von Platz 1 und 2 addiert und durch die Anzahl beteiligter Türme geteilt (immer aufrunden). Platz 2 entfällt dann. Nur auf Platz 2: Es werden die Punkte von Platz 2 durch beteiligte Türme geteilt. Bei Patt bei den meisten Türmen teilen sich die beteiligten Spieler die Punkte.

Es gewinnen der/die Spieler mit den meisten Punkten.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 23.12.10
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
 Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

* vom Autor W. Kramer bestätigt