

Dahschur - KSR für 4 Spieler (Seite 1 von 2)

Das Spiel verläuft über 4 Runden zu je 2 Phasen.

Phase 1 - Aktionen der Fürsten:

- Die MITSPIELER legen für den aktiven Spieler reihum 1 ihrer Fürstenkarten (Wert 1 - 6) offen auf 1 beliebiges Feld der Fürstengabe.
- Fürstenkarten auf diesen Feldern müssen immer verschied. Werte zeigen. Kann man keine Karte mit einem anderen Wert ablegen, zeigt man den Mitspielern seine Karten und spielt 1 beliebige Fürstenkarte.
- Der AKTIVE Spieler führt jetzt 3 beliebige Aktionen aus, d.h., er nutzt Markt / Prachtstrasse / Prozession.
Er kann die gleiche Aktion auch mehrmals wählen.
- Für jede Aktion wählt er 1 beliebige Fürstenkarte von den Feldern der Fürstengabe, die er vor deren Besitzer offen auf den Tisch legt.
- Der aktive Spieler hat nun die Wahl:

➔ MARKT:

ENTWEDER a) Edelsteinkauf:

- EIGENEN HÄNDLER max. so viele Schritte in eine beliebige Richtung ZIEHEN wie die Zahl auf der Fürstenkarte zeigt. Mehrere Händler dürfen bei dem selben Marktstand stehen.
- Der Spieler DARF den Edelstein KAUFEN, der dort liegt. Das kostet ihn 1 - 3 Warensteine entspr. seiner Spielerfarbe auf der Angebotskarte. Die Steine legt er auf den Marktstand und nimmt sich den Edelstein von der Angebotskarte und legt ihn offen vor sich ab.
- Damit der Kauf stattfinden kann, MUSS der Händler mind. 1 Schritt gegangen sein UND auf der Angebotskarte müssen Warensteine in der Farbe des aktiven Spieler sein UND er muss genügend Warensteine für den Kauf haben.
- Es wird eine NEUE Angebotskarte ausgelegt und 1 neuer Edelstein (aus dem Stoffbeutel) auf diese Angebotskarte gelegt.

ODER b) Warensteinrücknahme:

- Der aktive Spieler nimmt für 1 Fürstenkarte 1 eigenen WARENSTEIN von einem beliebigen Marktstand ZURÜCK in seinen Vorrat.

1 Schritt = 1 Marktstand auf der Straße

➔ PRACHTSTRASSE:

- Man kann 1 - 4 seiner EDELSTEINE auf der Prachtstraße EINSETZEN, d.h., AUF SÄULEN LEGEN, beginnend vom Versammlungsplatz aus. Die Zahl auf der genutzten Fürstenkarte spielt dafür keine Rolle.
- Es darf keine Marmorplatte ausgelassen werden.
- Es muss der jeweils abgebildete Stein abgelegt werden.
- Vor dem Einsetzen (oder auch ohne Edelsteine einzusetzen) darf man einmalig 1 beliebige MARMORPLATTE mit einer beliebigen anderen TAUSCHEN, falls auf beiden noch kein Edelstein darauf liegt. Der ABSTAND der Marmorplatten darf max. so hoch sein wie die Zahl auf der Fürstenkarte.



Beispiel: Die Zielposition ist im Abstand 5.

- Für das Einsetzen gibt es sofort ANERKENNUNG-PUNKTE (AP):
1, 2, 3 oder 4 Edelsteine = 2, 4, 6 oder 10 AP für AKTIVEN Spieler.
- Auch die MITSPIELER punkten, wenn ihr Spielersymbol auf einer der Marmorplatten liegt, auf die ein Edelstein gelegt wurde.



Erster eingesetzter Edelstein = 1 AP
Zweiter eingesetzter Edelstein = 2 AP
Dritter eingesetzter Edelstein = 3 AP
Vierter eingesetzter Edelstein = 4 AP

- Setzt der AKTIVE Spieler 1 Edelstein auf eine Marmorplatte mit seiner Spielerfarbe, erhält er jeweils von 1 beliebigem Marktstand alle seine Warensteine zurück.

➔ PROZESSION:

- Aus dem eigenen Vorrat 1 WARENSTEIN OPFERN und ihn max. so viele Felder auf Prozession vorziehen, wie Zahl der Fürstenkarte zeigt.
- Hat man schon einen/mehrere Warensteine (Opfer) auf Prozession, darf man wählen, ob man einen neuen einsetzt oder einen schon eingesetzten Stein voranzieht. Jedes Feld trägt max. insges. 1 Stein.
- Besetzte Felder zählen nicht mit und werden übersprungen.

Ende der Phase 1:

- Nach der Abhandlung der 3 Fürstenkarten wird der linke Nachbar aktiv. Seine Mitspieler legen nun reihum 1 Fürstenkarte aus ihrer Hand in das Feld "Fürstengabe".
- Erhält man weitere Fürstenkarten vom aktiven Spieler zurück, legt man diese stets rechts neben schon ausliegenden Karten vor sich aus.
- War jeder Spieler 1 Mal aktiver Spieler und liegen bei jedem Spieler 3 Fürstenkarten aus, kommt es zur Phase 2.

Phase 2 - Belohnung der Fürsten und Stadttribut:

- Die vor den Spielern AUSLIEGENDEN FÜRSTENKARTEN werden nun miteinander (jeder Spieler mit allen Spielern) VERGLICHEN.

a) Belohnungen:

Karte links: Karte mit höchstem Wert erlaubt deren Besitzer, eine verdeckte Silberscheibe von einer der 4 offenen Stadtkarten zu nehmen. Scheibe = verdeckt in eig. Vorrat. Man darf jederzeit seine eigenen Scheiben ansehen.

Karte mittig: Karte mit höchstem Wert erlaubt deren Besitzer Einsatz ENTWEDER 1 Warensteins (eig. Vorrat) auf vorderstes* freies Feld der Prozession beim Versammlungsplatz ODER gezielte Entnahme 1 Edelsteins aus Stoffbeutel.

Karte rechts: Karte mit höchstem Wert bringt deren Besitzer 2 AP.

PATT: Beteiligte würfeln bis zu einem eindeutigen Ergebnis. Wer höher würfelt, erhält die Belohnung. Unterlegene Beteiligte wählen (ab Startspieler) zwischen:



- ➔ Lege 1 Warenstein aus eig. Vorrat auf erstes** freies Feld der Prozession oder ziehe 1 Opferstein 1 Feld voran.
- ➔ Nimm 1 eig. Warenstein von 1 beliebigen Marktstand zurück.

b) Stadttribut:

- Jeder Spieler errechnet die SUMME seiner 3 offen ausliegenden Fürstenkarten.
- Passt diese zu einer der Zahlen auf den offen ausliegenden Stadtkarten, darf man (falls vorhanden) die Gold-/Silberscheibe dieser Stadt verdeckt in seinen Vorrat legen.

PATT:

Beteiligte würfeln bis zu einem eindeutigen Ergebnis. Wer höher würfelt, erhält eine Scheibe dieser Stadt. Der Zweitplatzierte nimmt sich eine ggf. vorhandene verbliebene Scheibe. Ansonsten gilt: Alle Verlierer beim Patt haben ab Startspieler beginnend die Wahl:



- ➔ Lege 1 Warenstein aus eig. Vorrat auf erstes** freies Feld der Prozession oder ziehe 1 Opferstein 1 Feld voran.
- ➔ Nimm 1 eig. Warenstein von 1 beliebigen Marktstand zurück.

Ende einer Runde:

- Ab Startspieler wählt jeder Spieler 1 seiner 3 offen ausliegenden Fürstenkarten aus und legt sie der Nummer der Runde entsprechend in die passende Grabkammer mit seinem Spielersymbol.
- Die beiden übrigen Fürstenkarten kommen auf die Hand zurück.
- Stadtkarten ohne Gold- und Silberscheiben = offen neben Plan ablegen.
- Freie Stadtfelder mit neuen Stadtkarten auffüllen und dort je verdeckt 1 Gold- und 1 Silberscheibe platzieren.
- Der Startspieler wechselt nach links.

Spielende:

- Hat jeder Spieler die 4. Fürstenkarte in eine Grabkammer gelegt, werden die Kammern geöffnet und die Spieler versuchen, ihre gesammelten Gold- und Silberscheiben in den Grabkammern einzulagern.
- Man verfährt in Reihenfolge der Opfergaben von der Prozessionsspitze an.
- Stimmt die Zahl auf der Scheibe mit der Zahl auf einer Fürstenkarte in einer Grabkammer überein, darf der Spieler die Scheibe offen auf rundes Symbol der entsprechende Fürstenkarte legen. Er erhält AP wie die Zahl.
- Bei Einsatz der Scheibe auf Mitspieler-Fürstenkarte erhält man regulär AP, der Mitspieler profitiert je nach Scheibe mit 2 AP (Gold) bzw. 1 AP (Silber). Diese Mitspieler-Punkte gehen nicht zu Lasten des aktiven Spielers.
- Das Spiel endet nach Einsatz der letzten möglichen Scheiben.
- Jeder Edelstein im eigenen Vorrat = 1 AP.
- Die meisten AP gewinnen. Patt: Beteiligter mit den meisten Warensteinen gewinnt. Erneut Patt: Es gibt mehrere Sieger.