

Das Vermächtnis des Maharaja - KSR	
Ablauf eines Zuges:	
1) Aktion machen (a oder b):	
a) Nimm 1 Goldmünze von Handelskarte, die am weitesten LINKS liegt. <i>1 Goldmünze entspricht 3 Rupien, 1 Silbermünze = 1 Rupie.</i>	
b) Nimm 1 Antiquitäten-Karte Deiner Wahl aus aktuellem Angebot + zahle 2-4 Rupien als Preis, der durch die am weitesten links liegende Handelskarte mit <u>Münze</u> bestimmt wird. Lege gekaufte Karte offen vor Dir ab.	
2) Sammlungs-Karte (SK) nehmen:	
♦ Sind Bedingungen 1 / mehrerer Sammlungs-Karten im allg. Vorrat erfüllt, DARFST Du jetzt <u>genau eine</u> davon nehmen. Die Karte wird mit beiger Seite nach oben vor Dir abgelegt.	
♦ In einem späteren Zug könntest Du 1 weitere schon erfüllte SK nehmen. Besitzt Du schon die größere SK einer Sorte, ist die kleinere SK tabu.	
3) Du gibst Dein über 8 Rupien hinausgehendes Geld an die Bank ab.	
Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.	
Ende eines Verkaufstages:	
♦ Wurde die letzte Antiquität des Angebots gekauft / letzte Goldmünze von Handelskarten genommen, endet der Verkaufstag nach dem Zug des auslösenden Spielers.	
⇨ Übrige Antiquitäten des aktuellen Angebots = verdeckt a. d. Spiel.	
⇨ 4 Karten von Nachziehstapel ziehen und offen in Reihe legen, sie bilden das neue Angebot. Falls nicht möglich: Siehe "Spielende".	
⇨ Legt je 1 Goldmünze auf jede Handelskarte ohne Münze.*	
⇨ Derjenige Spieler beginnt, der als nächster dran gewesen wäre.	
Spielende: <i>Es gibt keine neuen Antiquitäten mehr.</i>	
⇨ Wer in einer Farbe nur <u>genau 1</u> Antiquität hat, entfernt diese Karte.	
⇨ Punkte der eigenen Antiquitäten und Sammlungskarten zählen.	
⇨ Je 3 übrige Rupien = 1 Punkt.	
⇨ Meiste Punkte gewinnen. Im Patt-Fall gewinnt der Beteiligte mit mehr Antiquitäten. Ansonsten gibt es mehrere Gewinner.	
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 29.08.17	*aus der Bank

Das Vermächtnis des Maharaja - KSR	
Ablauf eines Zuges:	
1) Aktion machen (a oder b):	
a) Nimm 1 Goldmünze von Handelskarte, die am weitesten LINKS liegt. <i>1 Goldmünze entspricht 3 Rupien, 1 Silbermünze = 1 Rupie.</i>	
b) Nimm 1 Antiquitäten-Karte Deiner Wahl aus aktuellem Angebot + zahle 2-4 Rupien als Preis, der durch die am weitesten links liegende Handelskarte mit <u>Münze</u> bestimmt wird. Lege gekaufte Karte offen vor Dir ab.	
2) Sammlungs-Karte (SK) nehmen:	
♦ Sind Bedingungen 1 / mehrerer Sammlungs-Karten im allg. Vorrat erfüllt, DARFST Du jetzt <u>genau eine</u> davon nehmen. Die Karte wird mit beiger Seite nach oben vor Dir abgelegt.	
♦ In einem späteren Zug könntest Du 1 weitere schon erfüllte SK nehmen. Besitzt Du schon die größere SK einer Sorte, ist die kleinere SK tabu.	
3) Du gibst Dein über 8 Rupien hinausgehendes Geld an die Bank ab.	
Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.	
Ende eines Verkaufstages:	
♦ Wurde die letzte Antiquität des Angebots gekauft / letzte Goldmünze von Handelskarten genommen, endet der Verkaufstag nach dem Zug des auslösenden Spielers.	
⇨ Übrige Antiquitäten des aktuellen Angebots = verdeckt a. d. Spiel.	
⇨ 4 Karten von Nachziehstapel ziehen und offen in Reihe legen, sie bilden das neue Angebot. Falls nicht möglich: Siehe "Spielende".	
⇨ Legt je 1 Goldmünze auf jede Handelskarte ohne Münze.*	
⇨ Derjenige Spieler beginnt, der als nächster dran gewesen wäre.	
Spielende: <i>Es gibt keine neuen Antiquitäten mehr.</i>	
⇨ Wer in einer Farbe nur <u>genau 1</u> Antiquität hat, entfernt diese Karte.	
⇨ Punkte der eigenen Antiquitäten und Sammlungskarten zählen.	
⇨ Je 3 übrige Rupien = 1 Punkt.	
⇨ Meiste Punkte gewinnen. Im Patt-Fall gewinnt der Beteiligte mit mehr Antiquitäten. Ansonsten gibt es mehrere Gewinner.	
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 29.08.17	*aus der Bank