

Emira - KSR (4 - 5 Sp.)

Jede Runde besteht aus 8 Phasen. Man darf sein Gold geheim halten, außer eine Haremsdame mit Vorliebe Gold kommt ins Spiel. Dann ist die jeweils eigene Goldsumme zu nennen.

1.) EREIGNISKARTEN SPIELEN:

- Ab Startspieler beginnend DARF reihum jeder Spieler 1 Ereignis-Karte spielen. Es dürfen in dieser Phase nicht weitere Karten mit dem selbem Symbol ausgespielt werden. Die gespielten Karten sind ganz aus dem Spiel zu nehmen.
- In der allerersten Spielrunde entfällt die Phase 1.

2.) EINKOMMEN AUS GEWÜRZHANDEL-/VORRÄTEN:

- Permanentes Gold nehmen gemäß Spielplan-Angabe oben links (250 bzw. 300: schwarzer Scheich). + Gold aus den 4 zusätzlichen Gewürzvorräten, falls vorhanden.
- Nun wird jeder Marker bei den Gewürzvorräten 1 Feld nach links geschoben. Steht ein Marker bereits ganz links, gibt es ein letztes Mal Gold, danach Marker in Vorrat.

3.) ABLAGEPLAN VORBEREITEN:

- Oberste Haremsdamen-Karte + Status-Karte aufdecken und auf Felder "Aktiv" legen.
- 1 Ausstrahlungs-Marker zufällig aus Beutel ziehen + offen auf entspr. Feld des Ablageplanes legen.
- 1 Palastausbau, 1 Kamel + je 1 kleinen/großen Gewürzvorrat-Spielstein auf entsprech. Feld legen.

4.) VERSTEIGERUNG UND AKTIONEN:

- Jeder Spieler DARF (muss nicht) 1 Aktion ausführen. Nach Ersteigerung kann er sie verfallen lassen.
- Jede einzelne Aktion kann je Runde nur von einem Spieler gemacht werden.
- Die Spieler bieten im Uhrzeigersinn und müssen je um mind. 10 Gold ERHÖHEN oder PASSEN. Es wird aber zuvor nicht die Aktion benannt, die ein jeder machen will. Es geht solange reihum, bis ein Bieter verbleibt, der das Gebot (mind. 10 Gold) an die Bank zahlt und eine der möglichen Aktionen ausführt. Die Aktion markiert er mit seiner Holzscheibe auf dem vorgesehenen Feld des Ablageplanes.
- Der Spieler links vom letzten Höchstbieter beginnt die nächste Versteigerung, an der nur die Spieler teilnehmen, die noch keine Aktion in dieser Runde hatten. So geht es dann weiter, bis alle Spieler 1 Aktion erhalten/ausgeführt haben. Der letzter Spieler muß nichts mehr als Gebot zahlen.
- Passen alle Spieler (es gab also kein Gebot), wählt der Beginner der Versteigerung 1 Aktion aus.

Mögliche Aktionen:

Einen Gewürzvorrat kaufen:

- Spielstein für kleinen (1. + 2. Statusleiste) oder großen Vorrat nehmen und rechts auf der entsprechenden Status-Leiste einsetzen (langsamer/schneller Verlauf). Im Laufe des Spiels können mehrere Steine auf einer Leiste/einem Feld stehen.
- Kosten für den Erwerb an die Bank zahlen (= Feld ganz links von der Statusleiste).



Der Profit aus einem schnell verkauften Vorrat ist kleiner, aber steht eher zur Verfügung.

Für die folgenden Marker gilt: Diese kann man nur kaufen, soweit Marker noch vorhanden sind.

Die Ausstrahlung verbessern:

- 350 Gold an die Bank zahlen und Marker auf entspr. Ablagefeld seiner Kategorie legen. Gleiche Marker werden gestapelt. Jeder Marker = Attraktivität +1 Punkt. Kategorien sind

Schönheit	= Männergesicht
Manieren	= 2 Hände
Kleidung	= Gewand

+1 = je Satz Marker (Schönheit, Manieren, Kleidung) erhält man 1 Bonus-Marker

- Wird diese Aktion in einer Spielrunde nicht gewählt, kommt Ausstrahlungs-Marker ==> Beutel.

Den Status verbessern:

- Kauf der aktiven Status-Karte (300 - 1500 Gold) und Statuspunkte lt. Karte gewinnen.
- Wird diese Aktion in einer Spielrunde nicht gewählt, ==> Karte unter Stapel der Statuskartern.

Einen Palastausbau kaufen:

- Kauf für 500 Gold. Ausbauten sind erforderlich, um mehr Haremsdamen aufzunehmen und auch zur Attraktivitäts-Steigerung eines Scheichs, da einige Damen als 1. Vorliebe "Palast" haben. Es dürfen mehr Ausbauten als die auf den Plänen unten quer aufgedruckten 8 gekauft werden.

Ein Kamel kaufen:

- Kauf für 150 Gold. Vorteil: Je Kamel zahlt der Besitzer bei einem Gebot in Versteigerungen 50 Gold weniger, als er geboten hat. Er erhält aber niemals etwas ausgezahlt. Ereigniskarte "Bessere Züchtung" bringt Rabatt von 70, 100 oder 150 Gold/Kamel bei Geboten.

150 Gold nehmen (Aktion dürfen mehrere Spieler wählen):

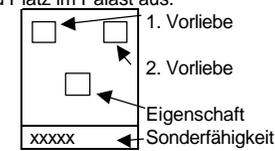
- Bei weniger als 500 Gold Vermögen darf man 150 Gold nehmen ODER man hat >= 4 Haremsdamen und in dieser Runde nur Einkommen aus permanentem Gewürzhandel.
- Ein Spieler kann Gold bieten, Aktion ersteigern+zahlen und Vermögen fällt <500. 150 Gold nehmen.

5.) EINE EREIGNISKARTE KAUFEN:

- Beginnend mit Startspieler und reihum kann jeder Spieler 1 Ereignis-Karte kaufen. ENTWEDER 150 Gold zahlen + 2 oberste Karten ansehen + 1 behalten ODER 250 Gold zahlen + 3 oberste Karten ansehen + 1 behalten. Die nicht gewählten Karten kommen unter den Stapel zurück.

6.) DIE HAREMSDAME WÄHLT IHREN SCHEICH:

- Die aktive Haremsdame wählt zwischen allen Scheichs mit genügend Platz im Palast aus. Es geht vor, wer die 1. Vorliebe der Dame am besten erfüllt. Bei mehreren gleich attraktiven Scheichs gilt nun die 2. Vorliebe. Bei erneutem Patt ist die Dame unentschlossen und siedelt auf das passende Feld des Ablageplanes um.
- Sollte sich im Verlaufe des Spieles ein Scheich als attraktiver entwickeln, zieht die Dame sofort nach der nächsten Phas 4 ein. Ist Gold ihre Vorliebe, kann sie jederzeit im Spiel ins Serail des betreffenden Spielers einziehen.



7.) UNTERHALT ZAHLEN:

- Jeder Spieler muss je Haremsdame in seinem Serail 50 Gold zahlen.
- Kann ein Spieler nicht alles bezahlen, zieht ihm ein beliebiger Spieler 1 seiner Haremsdamen-Karten verdeckt aus der Hand und legt diese verdeckt unter den Stapel der Haremsdamen. Der zahlungsunfähige Spieler muss alles Gold an die Bank geben.
- Einige Haremsdamen kosten noch extra Gold.

8.) STARTSPIELER-WECHSEL:

Der Spieler links vom aktuellen Startspieler wird neuer Startspieler und erhält den Spielstein dafür.

Spiel-Ende:

Wenn ein Spieler seine Ziel-Karte erfüllt und die notwendige Anzahl Haremsdamen am Ende der Runde in seinem Palast hat, gewinnt er das Spiel. Erfüllen heißt, dass die Haremsdamen die Eigenschaften Intelligenz, Haushalt, Kochen und Libido haben.

Anzahl Spieler	benötigte Haremsdamen bei Zielerfüllung:	
	komplett	teilweise
3	6	8
4	5	7
5	4	6

Bei einer unentschlossenen Haremsdame oder der Ereigniskarte "Doppeltes Glück" ist es möglich, dass 2 Spieler in der selben Runde die Bedingungen erfüllen. Sie sind dann beide Sieger.

Hinweise:

Der Basis-Palast nimmt 2 Damen auf, jeder Anbau 1 weitere. Nur ein Spieler mit ausreichend großem Palast erhält eine Haremsdame. Damen mit 2 Eigenschaften können bei der Zielerfüllung nur mit einer davon berücksichtigt werden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.09.06
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de