

Jaipur - KSR

Ablauf eines Zuges - Danach ist der Gegenspieler dran:

ENTWEDER Karten nehmen:

Eine der 3 Möglichkeiten ausführen:

A) Mehrere Waren an sich nehmen (Tauschen):

- Mind. 2 beliebige Karten vom Markt auf die Hand nehmen. Das dürfen nur Waren sein, von einer oder mehreren Sorten.
- Dann müssen genauso viele Karten in den Markt gelegt werden (Kamele, Waren oder beides). Kamele kommen von der Koppel.
- Eine zuvor genommene Warenart darf nicht direkt wieder zurückgelegt werden.

B) Nur 1 einzige Ware an sich nehmen:

Man nimmt 1 einzige Warenkarte vom Markt UND legt die oberste Karte vom Nachzieh-Stapel dafür in den Markt.

C) Alle Kamele an sich nehmen:

Man nimmt alle Kamele vom Markt auf seine Koppel UND legt genauso viele Karten vom Nachzieh-Stapel in den Markt.

ODER Karten ablegen:

- Beliebig viele Warenkarten (auch Gold) einer Art offen auf Ablage legen.
(Aber: von Diamanten, Gold, Silber mind. 2 Karten)
- Genauso viele Chips der verkauften Warenart nehmen, wobei die höchsten Werte zuerst kommen.
Reichen die Warenchips beim Verkauf nicht aus, wird der Bonus trotzdem wie Anzahl verkaufter Waren ausgezahlt.
- Damit werden die höchsten Werte zuerst genommen.
- Erhaltene Chips stapelt man vor sich.
- Bei 3 / 4 / 5 verkauften Waren erhält man 1 Bonus-Chip mit entsprech. 3 / 4 / 5 Kärtchen darauf abgebildet.
- Die Werte der Chips sind unterschiedlich (1 - 10).

Ende des Zuges: max. 7 Handkarten behalten.

Ende einer Runde:

Sind die Chips von 3 Warenarten aufgebraucht oder der Nachzieh-Stapel ist leer und der Markt kann nicht vollständig versorgt werden, endet die Runde sofort.

Wertung:

- Spieler mit den meisten Kamelen auf seiner Koppel erhält den Kamel-Chip (Wert 5 Rupien). Patt: keiner
- Die Spieler zählen die Werte ihrer Chips.
- Der reichste Spieler erhält 1 Exzellenz-Siegel.
Patt: Von den Beteiligten ist im Vorteil, wer mehr Bonus Chips hat, danach mehr Waren-Chips.

Neue Runde:

Solange kein Spieler 2 Exzellenz-Chips hat, geht es in eine neue Runde. Das Spiel wird neu aufgebaut.
Der Verlierer der vorigen Runde = Startspieler.

Spielende:

.. sobald ein Spieler 2 Exzellenz-Siegel hat = Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Winner - 11.02.10
Weitere KSRs im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de