

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

1. Runde:

Versteigerungen von Läden:

- Wer an der Reihe ist, wählt einen beliebigen Laden aus und markiert diesen mit dem blauen Versteigerungsstein.
- Der Versteigerer bietet nun mind. 100 Dirham.
- Im Uhrzeigersinn dürfen alle Spieler nun höher bieten, wobei es mehrmals reihum gehen kann, bis ein Höchstgebot steht. Mindestschritt = 25 Dirham.
- Wer passt, scheidet aus dieser Versteigerungsrunde aus.
- Der Höchstbieter zahlt das Gebot in die Bank und platziert eines seiner Ladenschilder auf dem ersteigerten Laden.
- Der Versteigerer erhält eine Provision aus der Bank.
Ist er selbst der Käufer, gibt es natürlich keine Provision.
Kaufpreis bis 500 ==> 100 Dirham, Kaufpreis ab 525 ==> 200 Dirham.
- Dann bietet der nächste Spieler in der Runde einen Laden an.
- War jeder Spieler einmal Versteigerer, endet diese Phase.
Es kann sein, dass nicht jeder Spieler nun einen Laden besitzt.

Hinweis zu Versteigerungen:

Wird ein Laden versteigert, vor dessen Türen Besucher gleicher Farbe (wie Laden) stehen, treten diese sofort ein und bringen Einnahmen.

Alle weiteren Runden:

Wer am Zug ist, muss 1 der 3 Möglichkeiten wählen:

- Der Spieler **zieht eine beliebige Besuchergruppe** auf ein benachbartes Brunnenfeld. Dann wählt er **noch einmal diese Aktion**, ggf. auch mit der selben Besuchergruppe.
- Der Spieler **zieht zuerst eine beliebige Besuchergruppe** weiter. Danach wählt er 1 freien **Laden** (ohne Besitzer) aus und **versteigert** ihn.
- Der Spieler **versteigert einen Laden und** danach **noch einen** weiteren.

Zum Ende eines Zuges prüft man:

Sind nun einige der Eingangsfelder (blauer Brunnen) leer, wählt der Spieler je Brunnen ein beliebiges Ende der Besucherschlange aus und nimmt 2, 3 oder 4 aufeinander folgende Besucher dort weg und stellt diese auf das jeweilige leere Eingangsfeld.

Bewegungsregeln einer Gruppe:

- Alle Figuren einer Gruppe müssen auf das selbe (beliebige) benachbarte Brunnenfeld ziehen.
- Mehrere Gruppen können auf das selbe Brunnenfeld geführt werden, aber sie können dann nicht mehr getrennt werden und müssen alle den selben Weg nehmen. Sie sind dann eine große Gruppe.
- Jede Figur wird einzeln zum Zielbrunnen bewegt.
- Kommt eine Figur an einem Laden (mit Schild) gleicher Farbe vorbei wie sie selbst, so tritt die Figur an der erstmöglichen Tür in den Laden ein.
Der Ladenbesitzer erhält aus der Bank Einnahmen:
100 Dirham für den 1. Kunden und immer 100 mehr für jeden weiteren, also 200 Dirham für den 2. Kunden max. 500 für den 5. und weitere.
Die Kunden bleiben im Laden.
- Führt ein Spieler einem anderen Spieler Kunden zu, erhält er von diesem Provision:
50 Dirham bei Einnahmen bis 300 Dirham
100 Dirham bei Einnahmen über 300 Dirham

Ende:

Die letzte Runde beginnt, wenn kein Besucher mehr außerhalb der Stadt wartet. Jeder Spieler ist dann noch 1x dran, der Auslöser des Spielendes zuletzt. In der letzten Runde darf auch eine Besuchergruppe ausserhalb der Stadt, die nur aus 1 Figur besteht, in die Stadt bewegt werden.
Es gewinnt, wer das meiste Geld besitzt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 03.09.08

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de