

Morgenland Kartenspiel - KSR

Man spielt mehrere Runden zu je 3 Phasen. Schatzkarten sind doppelt da: je Wert (1 - 5) und Symbol.

1) Neue Schatz- und Artefaktkarten:

- ⇒ Unterhalb der Drachenhöhlenkarten (Nr. 4 .. 1) entsprechend 4 bis 1 Schatzkarten offen auslegen, d.h., überlappend untereinander.
- ⇒ 1 weitere Schatzkarte wird unbesehen verdeckt auf die Palastwachen-Karte gelegt.
- ⇒ Weitere Schatzkarten werden einzeln aufgedeckt, bis eine Karte den Wert 3 oder 4 (3 Sp.) zeigt bzw. 4 oder 5 (4 - 5 Sp.) Der Wert bestimmt, wieviele Palasträume/Artefaktkarten es diese Runde gibt. Die zur Ermittlung genutzten (aufgedeckten) Schatzkarten legt man auf Schatzkarten-Ablagestapel.
- ⇒ Entsprechend des ermittelten Wertes (3 - 5) werden genau so viele Artefakt-Karten offen oberhalb der Drachenhöhlen-Karten in Reihe ausgelegt. Evtl. dort schon liegende Karten werden auf die Anzahl angerechnet. Liegt nur noch 1 Artefakt-Karte im ungespielten Stapel, kommt sie zur Reihe der Artefakt-Karten dazu.
- ⇒ Sollte der Stapel der Schatzkarten leer sein, werden die abgelegten Karten wieder gemischt, aber ohne die oberste Karte, die als Beginn des neuen Ablagestapels liegenbleibt.

2) Die Spieler spielen ihre Helden auf die Orte aus:

- ⇒ Heldenkarten können auf diese Orte ausgespielt werden: 4 Drachenhöhlen, Aladins Zelt (Zauber-Karten), Karawanserei (Startspieler) und die Räume des Palastes (offene Artefakt-Karten).
- ⇒ Beginnend mit dem Startspieler spielt jeder Spieler reihum verdeckt je 1 Heldenkarte aus, bis alle Spieler ihre jeweils 5 Helden ausgespielt haben. Man darf mehrere Helden am gleichen Ort platzieren. In diesem Fall addiert man je Spieler dessen Heldenwerte.

3) Die Orte abwickeln - in u.a. Reihenfolge:

Alle Helden an dem betreffenden Ort werden aufgedeckt. Der Spieler mit höchstem Gesamtwert gewinnt diesen Ort. Patt: Patt-Beteiligter Startspieler gewinnt bzw. wer im U-Sinn näher an ihm sitzt.

- ⇒ 1) Drachenhöhlen von links nach rechts:
 - ◆ Der Gewinner nimmt sich 1 beliebige Schatzkarte von dort.
 - ◆ Die Nächstplatzierten wählen ebenfalls 1 Karte aus.
 - ◆ Ggf. übrige Schatzkarten kommen auf den separaten Ablagestapel.
- ⇒ 2) Aladins Zelt:
 - ◆ Der Gewinner nimmt sich die 2 obersten Zauberkarten, behält eine und gibt die andere dem Zweit-Platzierten. Gibt es keinen Zweiten, kommt die Karte offen auf den Ablagestapel der Zauberkarten.
 - ◆ Sind die Zauberkarten aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt.
- ⇒ 3) Karawanserei:
 - ◆ Der Gewinner wählt den neuen Startspieler (ggf. sich selbst).
 - ◆ Der Startspieler wird sofort neuer Startspieler.
 - ◆ Wurde nicht auf die Karawanserei geboten, wird der Spieler links vom bisherigen Startspieler neuer Startspieler.
 - ◆ Die Karawanserei-Karte in Richtung auf den neuen Startspieler drehen.
- ⇒ 4) Palastwache:
 - ◆ Schatzkarte dort aufdecken. Ist Wert der Helden eines Spielers in einem Palastraum (Artefakt-Karte) < Schatzkarte+1, muss Bestechungsgeld gezahlt werden, sobald der entsprechende Palastraum abgewickelt wird.
- ⇒ 5) Palasträume von links nach rechts:
 - ◆ Der Gewinner eines Palastraumes darf das Artefakt des Raumes kaufen, indem er Schätze bezahlt im Wert \geq seiner ausgespielten Heldenkarten. Alle gezahlten Schätze müssen gleiches Symbol haben.
 - ◆ Ggf. Bestechungsgeld zahlen: Mind. soviel, wie Wert (Schatzkarte+1) minus Wert der Heldenkarte(n). Auch dafür gezahlte Schätze müssen jeweils das gleiche Symbol haben.
 - ◆ Der Spieler kann auch passen + wirft seine Helden auf den Ablagestapel.
 - ◆ Hat der Gewinner eines Palastraumes kein Artefakt gekauft, geht das Kauf-Recht an den Nächstplatzierten weiter.

Spielende: Sobald alle 15 Artefakt-Karten gekauft wurden, gewinnt der Spieler mit den meisten Artefakt-Karten (auch die auf der Hand) das Spiel.
Patt: Wer von den Beteiligten mehr von "Aladins Wunderlampe" hat, ist im Vorteil.
Danach gilt höherer Wert der nicht gespielten Schatzkarten.
Bei weiterem Patt soll man das Spiel nochmal spielen.

Artefakte/Zauberkarten einsetzen:

Einsatz ist jederzeit möglich. Abwicklung erfolgt sofort vor dem Zug des nächsten Spielers.
Artefakte bleiben offen vor dem Spieler liegen, Zauberkarten wandern auf ihren Ablagestapel.
"Fliegender Teppich" darf auch als gültig für eine gegnerische Karte ausgespielt werden.
"Verdopplung" darf nicht auf gegnerische Karte ausgespielt werden.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 02.05.14
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

KSR-Update-Service anmelden?
Schreibe mir eine email und Du wirst bei Updates über den Inhalt der Änderungen informiert.