

Muscat - Kurzspielregel

1. Offenes oder verdecktes Plättchen auf einen Marktplatz der untersten Ebene einsetzen.
Falls alles belegt ist, kommt es als Tunichtgut in die Straße darunter.

ODER

2. Kreislauf der Macht auslösen
(evtl. Karrieresprung)

ODER

3. Tunichtgut aktivieren

Mögliche Tunichtgut (Tu.)-Aktionen

A. Wiedereinstellung

Einen Tu. in die nächsthöhere Ebene setzen, wenn dort ein freies Feld ist.
Kreislauf der Macht wird NICHT ausgelöst

B. Ortswechsel

-Beliebiges eigenes Plättchen in einer Ebene auf einen anderen Marktplatz derselben Ebene versetzen, wenn dadurch dort 3 Plättchen liegen.
-Kreislauf der Macht wird ausgelöst.
-Einen eigenen Tu. aus irgendeiner Straße entfernen und aus dem Spiel nehmen.

C. Vertreibung

-Gleichen eigenen Artistentyp gg. fremdes Plättchen derselben Ebene austauschen.
-Kreislauf der Macht wird ausgelöst; evtl. Entscheidung des Spielers: wo
-Einen eigenen Tu. aus irgendeiner Straße entfernen und aus dem Spiel nehmen.

D. Verwandlung

-Befinden sich auf einem Marktplatz 3 Figuren und die eigene ist die schwächste, kann der Spieler diese entfernen und durch einen anderen eigenen Artisten ersetzen, sofern dieser noch eine freie Stelle auf dem Marktplatz findet und man einen solchen Tunichtgut in einer der Straßen besitzt, der eingesetzt werden kann.
-Kreislauf der Macht wird ausgelöst

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