

## Tadsch Mahal - KSR

Man spielt 12 Durchgänge im Uhrzeigersinn. Der Startspieler wechselt nach jedem Durchgang. Jeder Durchgang kann mehrere Runden haben. Ablauf eines Zuges:

### I. Aktion (MUSS):

#### ➔ ENTWEDER spielt man 1 - 2 Karten aus:

- ◊ Der Spieler legt aus seiner Hand genau **1 Farbkarte** vor sich ab.
- ◊ Hat er schon mind. 1 Farbkarte ausliegen, müssen alle weiteren Karten in dieser Farbe sein. Die Farbenpflicht gilt für jeden Spieler individuell auf seine Auslage bezogen.

- ◊ Zusätzlich zur Farbkarte darf er noch genau **1 weiße Karte** ODER genau **1 Sonderkarte** dazulegen.

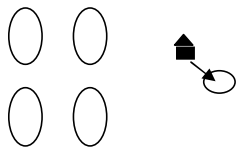
- ◊ Ausgespielte Karten werden überlappend ausgelegt.



#### ➔ ODER man steigt aus:

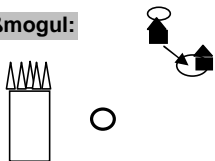
- ◊ Wer aussteigt, spielt keine Karte/n mehr aus, sondern vergleicht seine bisher ausgespielten Karten mit den ausgespielten Karten seiner Mitspieler.
- ◊ Wer aussteigt, ohne Karten vor sich ausgelegt zu haben, zieht direkt 1 Karte vom Nachziehstapel.

#### Wesir, General, Mönch oder Prinzessin:



- ◊ Der Spieler prüft bei jeder Figur, ob er insgesamt mehr Symbole auf Karten als jeder einzelne Mitspieler auf Karten ausliegen hat. Hat er mehr Symbole, nimmt er das entsprechende Einfluss-Plättchen vom Hof des Großmoguls + legt es offen vor sich ab.
- ◊ Außerdem stellt er je Mehrheit 1 eigenen Palast aus seinem Vorrat auf eine freie (unbesetzte) Stadt in der aktuellen Provinz. Handelt es sich dabei um eine **Festung** (purpurfarben), erhält er das darauf liegende **Bonus-Plättchen** zur sofortigen Auswertung.

#### Großmogul:



- ◊ Hat der Spieler die meisten\* Großmogul-Symbole auf seinen Karten, nimmt er die Krone vom Hof und platziert sie auf einem Palast aus seinem Vorrat. Den Palast setzt er auf eine beliebige Stadt der aktuellen Provinz, ggf. auch eine besetzte!
- ◊ Dort darf aber noch regulär ein 2. Palast platziert werden. Man erhält mit dem Krone-Palast nie das Bonus-Plättchen.

#### Elefanten:



Hat der Spieler die meisten\* Elefanten, nimmt er das Provinz-Kärtchen vom Hof und legt es offen vor sich ab.

- ◊ Symbole, die in einem Durchgang bereits eine Mehrheit hatten und deren "Sache" bereits vom Hof genommen wurde, können nicht mehr von anderen Spielern genommen werden.

### II. Einflusspunkte:

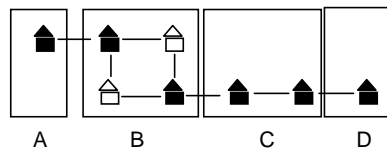
**Nach dem Aussteigen und Auswerten** seiner Karten ermittelt man seine Einflusspunkte.

#### 1) Bonus-Plättchen:

- " +2 " = 2 Einflusspunkte vorziehen und Plättchen aus dem Spiel geben.
- " +1 Karte " = Oberste Karte vom Nachziehstapel nehmen. Das Plättchen aus dem Spiel geben.
- Warenabbildung = 1 Einflusspunkt vorziehen UND 1 Punkt für jede gleiche Ware erhalten, die man bereits als Warenplättchen oder Provinz-Kärtchen besitzt. Das Waren-Bonusplättchen legt man offen in Reihe vor sich ab.
- Tadsch Mahal-Plättchen = 4 Einflusspunkte vorziehen. Das Plättchen ist damit aus dem Spiel.

### 2) Paläste:

- ◊ Hat der Spieler mind. 1 Palast in der aktuellen Provinz platziert = 1 Punkt.
- ◊ Zusätzlich gibt es 1 Punkt für jede weitere Provinz mit mind. 1 Palast von ihm, wenn dieser Palast in ununterbrochener Linie von eigenen Palästen mit einem seiner Paläste in der aktuellen Provinz verbunden ist. Dadurch können u.U. aus einer Provinz mehrere Wertungsketten laufen.

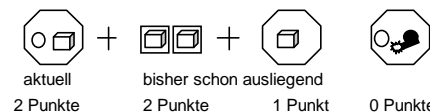


Beispiel für Spieler Schwarz (aktuelle Provinz ist B):

- 1 Punkt: für Verbindung von B nach A. *Kette 1*
- 2 Punkte: für Verbindung von B nach C nach D. *Kette 2*

### 3) Provinz-Kärtchen:

- ◊ Hat der Spieler das aktuelle Provinz-Kärtchen genommen, legt er es offen vor sich ab. Er erhält für jede Ware darauf 1 Punkt.
- ◊ Zusätzlich erhält er 1 Punkt für jede Ware der selben Art darauf, die er bereits in Form von anderen Provinz-Kärtchen und Bonus-Plättchen vor sich liegen hat.



In diesem Beispiel erhält man also 5 Punkte.

### Letzte Handlungen eines Aussteigers (auch als Direktaussteiger):

- ◊ Ausgespielte Karten des Aussteigers kommen auf offenen Ablagestapel (sind nicht mehr relevant).
- ◊ Er nimmt sich noch 2 beliebige Karten (Letzter: 1 Karte) aus der Auslage auf die Hand.

### III. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist mit seinem Spielzug an der Reihe.

#### Ende eines Durchganges/Vorbereitungen für den nächsten Durchgang:

- ◊ Sind alle Spieler ausgestiegen, endet der Durchgang.
- ◊ Jeder Spieler mit 2 gleichen Einfluss-Plättchen gibt diese in den Vorrat und erhält die entsprechende Sonderkarte (anfangs vom Tisch, später von einem Mitspieler).
- ◊ Sonderkarten nimmt man nach dem Aussteigen wieder auf die Hand.
- ◊ Die Startspieler-Figur geht nach links.
- ◊ Der Provinz-Anzeiger zieht auf die in Reihenfolge 1 - 12 nächste Provinz.
- ◊ Das Provinz-Kärtchen von dort wird auf dem Hof platziert.
- ◊ Auf dem Hof müssen wieder 4 verschiedene Einfluss-Plättchen ausliegen.
- ◊ Die Krone wird auf den Hof zurückgelegt.
- ◊ Eine neue Kartenauslage wird ausgelegt: Bei 3, 4, 5 Spielern = 5, 7, 9 Karten.

**Spielende:** Das Spiel endet nach vollständiger Abhandlung des 12. Durchganges. Nun erhält jeder Spieler noch Punkte für:

- ◊ jede Sonderkarte bzw. weiße Karte in seinem Besitz = 1 Punkt
- ◊ jede Karte der Farbe, von der er am meisten (für sich gesehen) hat = 1 Punkt

Der/die Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 25.01.15  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

\*meisten = mehr als jeder einzelne Mitspieler