

DAS VERMÄCHTNIS DES MAHARAJA

Der Maharaja ist schon alt und seine Söhne hoffen, bald die Macht übernehmen zu können. So kaufen sie edle Antiquitäten als Geschenke, um damit die Gunst des Herrschers für sich zu gewinnen. Für jede Antiquität gibt es Punkte und für komplette Sammlungen kann es Zusatzpunkte geben. Der Spieler mit den meisten Punkten am Ende gewinnt und wird der neue Maharaja.

MATERIAL

36 Antiquitätenkarten (6 Sorten, jeweils in 6 Farben),
15 Sammlungskarten, 9 Handelskarten,
14 Goldmünzen (Wert: 3 Rupien),
12 Silbermünzen (Wert: 1 Rupie)



VORBEREITUNG

* Die Antiquitätenkarten mischen und als verdeckten Nachziehstapel bereit legen. Vier Karten davon ziehen und offen in einer Reihe auslegen. Sie sind das „aktuelle Angebot“.

* Bei 4 Spielern werden nur die Handelskarten benötigt, die 4 Personen auf der Rückseite zeigen. Bei 2 oder 3 Spielern wird mit den Handelskarten ohne Personen auf der Rückseite gespielt.



Beispiel für 4 Spieler

Die Handelskarten offen in einer Reihe auslegen, von links nach rechts mit absteigendem Zahlenwert. Nicht benötigte Handelskarten kommen aus dem Spiel.



- * Die Sammlungskarten wie abgebildet als „allgemeinen Vorrat“ mit der beigen Seite nach oben auslegen.
- * Die Münzen als „Bank“ bereit legen.
- * Je eine Goldmünze aus der Bank auf jedes große runde Feld einer Handelskarte legen.
- * Einen Startspieler auf beliebige Weise bestimmen. Er bekommt 1 Gold- und 1 Silbermünze aus der Bank. Alle anderen bekommen 1 Gold- und 2 Silbermünzen. Das Geld muss stets für alle sichtbar gehalten werden.
- * Der Startspieler beginnt und ist als erster an der Reihe.

SPIELVERLAUF

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Das Spiel besteht aus mehreren Verkaufstagen. Ein Verkaufstag verläuft wie folgt.

Der Spieler, der an der Reihe ist, macht seinen Zug in der folgenden Reihenfolge:

- 1) Aktion machen.
- 2) Sammlungskarte nehmen.
- 3) Steuern zahlen.

Danach ist der nächste Spieler nach ihm an der Reihe.

Der Zug eines Spielers im Detail:

1) Aktion machen: Der Spieler muss sich für eine der beiden folgenden Aktionen (a oder b) entscheiden.

a) Goldmünze nehmen: Er nimmt eine Goldmünze von einer Handelskarte. Wichtig: Er muss dafür die am weitesten links liegende Münze wählen. In der folgenden Abb. wäre das die rot markierte Münze.

b) Antiquität kaufen: Er nimmt eine Antiquitätenkarte seiner Wahl aus dem aktuellen Angebot und bezahlt den Kaufpreis von 2 bis 4 Rupien an die Bank. Der Preis richtet sich nach der am weitesten links liegenden Handelskarte, auf der eine Münze liegt: Es gilt der Preis, der auf dieser Karte unten abgebildet ist. Die gekaufte Antiquität legt er offen vor sich ab. Wichtig: Antiquitäten sollten unbedingt nach Gegenständen sortiert, überlappend ausgelegt werden. Dabei reicht es, wenn das obere Viertel der Karte sichtbar ist. **Merke:** In seinem Zug, darf man also nicht mehr als eine Antiquität kaufen oder eine Goldmünze nehmen. Man darf nur aus der aktuellen Auswahl kaufen. Und für den Preis gilt nicht die Zahl auf der Antiquität, sie steht nur für den Punktwert der Karte bei Spielende.



Beispiel: Es sind noch 2 Antiquitäten des aktuellen Angebots übrig, weil bereits 2x gekauft wurde. Außerdem wurde bereits 1 Gold von den Handelskarten genommen. Auf der am weitesten links liegenden Handelskarte mit einer Münze, ist unten eine „3“ abgebildet. Daher beträgt der Preis für eine der Antiquitäten 3 Rupien.

2) Sammlungskarte nehmen: Erfüllt der Spieler nun die Bedingungen einer oder mehrerer Sammlungskarten im allgemeinen Vorrat, darf er eine davon nehmen, wenn er möchte. Eine weitere dürfte er erst nehmen, wenn er später wieder an der Reihe ist – wenn es dann noch möglich ist. Die genommene Sammlungskarte legt er mit der beigen Seite nach oben vor sich ab. **Selbst wenn der Spieler nur eine Goldmünze genommen hatte, darf er natürlich eine Sammlungskarte nehmen (wenn er die Bedingungen erfüllt).** Später mehr dazu.

3) Steuern zahlen: Hat der Spieler nun mehr als 8 Rupien, muss er überzähliges Geld an die Bank zahlen.

Damit ist der Zug des Spielers beendet und der nächste Spieler nach ihm ist an der Reihe.

Ende eines Verkaufstags:

Der Verkaufstag endet, wenn ein Spieler die letzte Antiquität des aktuellen Angebots gekauft hat, oder die letzte Goldmünze von den Handelskarten genommen hat. Achtung: Dieser Spieler darf seinen Zug noch beenden.

Nächster Verkaufstag:

Nun wird der nächste Verkaufstag vorbereitet:

- * Übrig gebliebene Antiquitäten des aktuellen Angebots kommen verdeckt aus dem Spiel.
- * Vier Karten vom Nachziehstapel ziehen und offen in einer Reihe auslegen. Sie sind das neue aktuelle Angebot. Ist dies nicht möglich, weil der Stapel aufgebraucht ist, endet das Spiel.
- * Je eine Goldmünze aus der Bank auf jedes freie, große runde Feld einer Handelskarte legen. Den neuen Verkaufstag beginnt der Spieler, der beim alten Verkaufstag als nächster an der Reihe gewesen wäre.

SPIELEND

Können keine 4 Antiquitäten mehr ausgelegt werden, weil der Stapel aufgebraucht ist, folgt sofort die Wertung.

Wertung:

- * Zunächst muss jeder Spieler, der in einer Farbe nur eine Antiquitätenkarte besitzt, diese abgeben. Ein Spieler behält seine Sammlungskarten, auch wenn er dafür benötigte Antiquitäten abgeben muss.
 - * Nun zählt jeder für sich die Punktwerte seiner Antiquitäten- und Sammlungskarten zusammen.
 - * Für je 3 Rupien gibt es außerdem 1 Punkt.
- Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand entscheiden die meisten Antiquitäten. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Beispiel: Claus hatte in Gelb nur eine Antiquität, die er bereits abgegeben hat. Nun zählt er die Punkte seiner Karten zusammen: Das sind 1+1+2+3=7 für die Antiquitäten und 4+4=8 für seine Sammlungskarten. Für seine 4 Rupien gibt es 1 Punkt. Zusammen hat er 16 Punkte.

Die Sammlungskarten

Es gibt 7 Sorten: Krüge, Messer, Instrumente, Schmuck, Statuen, Vasen (je 2 Karten) und Verschiedene (3 Karten). Auf allen Sammlungskarten einer Sorte ist das gleiche Zertifikat in der Mitte abgebildet. Es wird außerdem zwischen „kleinen“ und „großen Sammlungskarten“ einer Sorte unterschieden, erkennbar an den kleinen bzw. großen Zertifikaten in der Kartenmitte. Um eine Sammlungskarte aus dem allgemeinen Vorrat nehmen zu dürfen, muss der Spieler zumindest die (zwei bis fünf) darauf abgebildeten Antiquitäten besitzen.



Die Farbe der Antiquitätenkarten spielt dabei keine Rolle! Ist auf der Sammlungskarte außerdem eine durchgestrichene Karte abgebildet, muss er eine Antiquität der abgebildeten Sorte(n) abgeben.



Achtung: Es darf also keine andere abgegeben werden, im Beispielbild also nur ein Messer, Krug oder Instrument. Eine abgegebene Antiquität kommt verdeckt aus dem Spiel.

Ausnahme: Es gilt eine wichtige Einschränkung für das Nehmen von Sammlungskarten. Hat der Spieler bereits die große Sammlungskarte einer Sorte, darf er in dieser Sorte keine kleine mehr nehmen.



Beispiel: Tim hat bereits die große Sammlungskarte mit 3 Vasen, er darf daher nicht die kleine mit 2 Vasen nehmen. Wenn der Spieler jedoch die kleine Sammlungskarte zuerst nimmt, gilt für diese Sorte diese Einschränkung nicht. **Beispiel:** Claus hat bereits die kleine Sammlungskarte mit 3 verschiedenen Antiquitäten, er darf die kleine mit 4 verschiedenen nehmen oder die große mit 5 verschiedenen.

Merke: Man kann also nur Sammlungskarten aus dem allgemeinen Vorrat nehmen – die Karten der Mitspieler sind tabu. Auch wenn die Sammlungskarten überlappend ausliegen, stehen natürlich auch die unteren zur Verfügung. Man behält seine Sammlungskarten, auch wenn man dafür benötigte Antiquitäten abgibt. Nur wenn auf der Sammlungskarte eine durchgestrichene Karte abgebildet ist, muss man etwas dafür abgeben.

Weitere wichtige Details

- * Man muss eine Sammlungskarte nicht nehmen, wenn man sie erfüllen kann. Man kann sie in einem späteren Zug nehmen, wenn dann noch möglich. Vergisst man sie zu nehmen, darf man das erst nachholen, wenn man wieder am Zug ist (und es dann noch möglich ist).
- * Wenn man z. B. 3 Messer hat, kann man trotzdem zuerst die Sammlungskarte mit 2 Messern nehmen.
- * Nicht verwechseln: Auf die Handelskarten kommen nur Goldmünzen. Und: natürlich wechselt die Bank bei Bedarf.

Variante für Zwei: Wer das Spiel öfter zu zweit spielt, sollte es mal mit den grauen Seiten der Sammlungskarten probieren. Nimmt ein Spieler eine Sammlungskarte, wird ein Soforteffekt ausgelöst (rechts unten auf der Karte abgebildet), den er als Letztes in seinem Zug ausführen muss:

- Der Spieler bekommt 3 Rupien aus der Bank (ggf. Steuern zahlen!).
- Der Spieler ist nochmal an der Reihe, mit einem kompletten Zug. Ein erneuter Zusatzzug verfällt aber!
- Die Antiquitäten des aktuellen Angebots kommen verdeckt aus dem Spiel.

Zur Erinnerung: Ein Spieler muss eine Sammlungskarte nicht nehmen, wenn er sie erfüllen kann. Daraus ergeben sich hier interessante taktische Möglichkeiten.