

Family
& Friends



Dirk Henn

Moonlight Market

Spielanleitung



Est. 1989



Moonlight Market

Ein Spiel von Dirk Henn für 1-5 Personen ab 8 Jahren

Alle 29 Tage erwacht ein geheimnisvoller kaiserlicher Markt im Schein des Vollmonds zum Leben. Ihr seid begnadet im Handwerk der Schmuckherstellung und wollt mit geschickten Händen und scharfem Auge die edelsten Steine auswählen, um prächtig verzierte Goldketten zu fertigen. Nur diejenigen, die die schönsten und kunstvollsten Ketten herstellen, werden die Gunst des Kaisers gewinnen und eine Festanstellung an seinem prunkvollen Hof erhalten.

Spielmaterial

• 150 Kettenglieder



5× Hammer



5× Siegel



5× Wertloses Kettenglied



10× mit 2 Edelsteinen im Wert 4



10× mit 2 Edelsteinen im Wert 7

pro Edelsteinsorte:



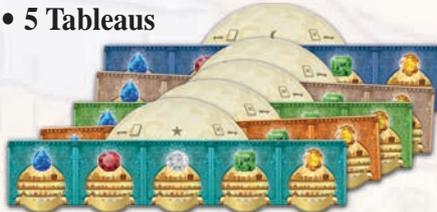
• 65 Goldkarten die Werte 1-13 in 5 Farben



• 5 Samtkissen in 2 Größen



• 5 Tableaus



• 5 Ansehensmarker



• 29 Siegel



• 1 Startmünze



• 1 Schatulle (Aufbauanleitung siehe S. 11)



• 1 Ansehensleiste (Deckel der Schatulle)



Spielidee und Spielziel

Willkommen auf dem Moonlight Market!

In jeder Runde werdet ihr zunächst auf dem Markt mit eurer Konkurrenz auf Edelsteine bieten, die ihr für eure Schmuckstücke benötigt. Danach baut ihr mit euren erworbenen Edelsteinen möglichst wertvolle Halsketten, um damit am Durchgangs- und Spielende möglichst viele Ansehenspunkte zu erhalten.

Nach 4 Durchgängen endet Moonlight Market. Wer von euch insgesamt das meiste Ansehen sammeln konnte, wird mit einer Festanstellung am Hofe des Kaisers belohnt und gewinnt das Spiel.

Spielaufbau

1 Anhand der Anzahl der am Spiel teilnehmenden Personen und der Tabelle (rechts) legt ihr die entsprechenden **Samtkissen** in die Tischmitte. Achtet darauf, dass das Samtkissen mit dem **Mond** an **oberster Stelle** liegt. Die restlichen Samtkissen werden darunter ausgelegt. Lasst neben den Samtkissen Platz für je eine Karte.

1-3 Personen	4 Personen	5 Personen
1-5	1-5	1-5
1-5	1-5	1-5
1-5	1-5	1-5
	4-5	4-5
		5

2 Legt die **Ansehensleiste** über das Samtkissen mit dem Mond.

3 Mischt alle **Kettenglieder** und legt sie als verdeckten Vorrat bereit. Legt die **Siegel** als **allgemeinen Vorrat** daneben ab.

4 Sucht euch jeweils eine **Farbe** aus und nehmt euch das folgende Material:

- 1 **Tableau**
- **Karten von 1-13**
- 1 **Ansehensmarker**
- 1 **30er/60er-Marker**
- 3 **Siegel**

Legt euer **Tableau** vor euch auf den Tisch. Achtet darauf, dass ihr unter dem Tableau Platz zum Anlegen von 3 Kettengliedern pro Edelstein habt.

Mischt eure **Karten** und legt sie links neben den Mond eures Tableaus.

Der **Ansehensmarker** kommt auf Feld 0 der Ansehensleiste.

Die **30er/60er-Marker** legt ihr in die Mitte der Ansehensleiste.

Legt die **3 Siegel** auf den Mond eures Tableaus.

5 Legt die **Schatulle** am Spielfeldrand bereit.

6 Gebt die **Startmünze** der Person, die den meisten Schmuck trägt. Alternativ bekommt die jüngste Person die Startmünze.



Spielablauf

In Moonlight Market spielt ihr insgesamt **4 Durchgänge** mit jeweils **3 Runden**, mit einer **Wertung** am Ende eines jeden Durchgangs. Zu **Beginn eines jeden Durchgangs** zieht ihr **4 Karten** von eurem Nachziehstapel und **befüllt die Samtkissen** mit Kettengliedern. Eine **Runde** besteht aus **2 Phasen**:

1) ■ Gebotsphase

In der Gebotsphase spielt ihr eine Handkarte aus, um damit die aktuelle Auslage eines Samtkissens zu bekommen.

2) ■ Kettenphase

In der Kettenphase baut ihr mit euren in der Gebotsphase erworbenen Kettengliedern 5 verschiedene Ketten und versucht dabei möglichst wertvolle Schmuckstücke zu produzieren.

Diese Rundenstruktur durchläuft ihr **dreimal**, bis alle Kettenglieder von den Samtkissen verteilt wurden. Danach kommt es zu einer **Wertung**, in der ihr je nach Qualität eurer Schmuckstücke Ansehen erhaltet.

Nach der letzten Wertung am Ende des 4. Durchgangs endet das Spiel mit **zwei Schlusswertungen**. Wer dann das meiste Ansehen hat, gewinnt.

Ein Durchgang im Detail

Ein Durchgang besteht aus **3 Runden** mit einer **Wertung** nach der 3. Runde.

Beginn des Durchgangs

Zu Beginn jeden Durchgangs **zieht** ihr **4 Karten** von eurem persönlichen Nachziehstapel.

Legt auf jeden freien Platz der **Samtkissen** jeweils ein **Kettenglied** aus dem Vorrat offen aus. Sollten im ersten Durchgang Kettenglieder mit einem Hammer aufgedeckt werden, legt sie zunächst zur Seite und mischt sie wieder mit den übrigen Plättchen, nachdem alle Samtkissen gefüllt sind.

Jetzt spielt ihr drei Runden. Eine Runde gliedert sich in 2 Phasen:

1) ■ Gebotsphase:

Die Runde beginnt bei der Person, die die **Startmünze** erhalten hat, die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Wer die Gebotsphase beginnt, legt als erstes die **Startmünze** wieder **neben das Samtkissen mit dem Mond**.



Zu Beginn jeden Durchgangs wird auf jeden Platz auf allen Samtkissen je 1 Kettenglied ausgelegt.

Beispiel:

Lea hat aktuell die Startmünze, darum ist sie zuerst am Zug. Sie legt die Startmünze neben das Samtkissen mit dem Mond, bevor sie eine Karte ausspielt.

Wenn du an der Reihe bist, legst du eine **Handkarte** deiner Wahl **neben ein Samtkissen**, um ein Gebot abzugeben. Dabei kann es zu zwei Situationen kommen:

1) Neben dem Samtkissen liegt noch keine Karte.

Lege deine Karte als Gebot neben das Samtkissen.



Beispiel:
Lea spielt eine 9 auf den noch leeren Platz neben dem untersten Kissen.

2) Neben dem Samtkissen liegt bereits eine Karte.

Nur wenn dein Gebot **höher** ist als das ausliegende Gebot, darfst du deine Karte dort ablegen und der Person mit dem vorherigen Gebot ihre Karte **zurückgeben**.



Beispiel:
Jonathan spielt eine 6 auf den noch freien Platz neben dem obersten Kissen.

Die Karte kommt jedoch **nicht** zurück auf die Hand, sondern bleibt **offen** vor der Person liegen und **muss** im weiteren Verlauf dieser Phase an ein anderes Samtkissen gelegt werden.



Beispiel:
Anika spielt die 12 auf das unterste Kissen und überbietet damit Leas 9. Lea erhält ihre Karte zurück. Zusätzlich muss Anika ihr 1 Siegel geben.

Du musst der Person, deren Karte du verdrängt hast, **ein Siegel** geben. Wenn du **kein Siegel** hast, kannst du diese Option **nicht** wählen und **musst** ein freies Samtkissen für deine Karte wählen.



Beispiel:
Lea spielt ihre 9 auf das oberste Kissen und überbietet damit Jonathans 6. Er erhält seine Karte sowie 1 Siegel von Lea.

Wurde deine Karte verdrängt, darfst du sie erst an ein neues Samtkissen legen, wenn du wieder regulär an der Reihe bist. Du darfst nach den eben erklärten Regeln mit deiner verdrängten Karte auch wieder eine andere Karte verdrängen oder sie an ein freies Samtkissen anlegen.



Beispiel:
Jonathan spielt seine 6, mit der er keine der anderen Karten überbieten kann, auf den letzten verbliebenen freien Platz neben dem mittleren Kissen.

Wenn du erneut am Zug bist, aber schon eine Karte von dir neben einem Kissen liegt, wirst du übersprungen. Ihr spielt so lange im Uhrzeigersinn weiter, bis **alle Personen je eine Karte** neben einem Samtkissen liegen haben.

Danach liegt neben jedem Kissen eine Karte - je eine von Lea, Jonathan und Anika. Die Gebotsphase ist damit beendet und die Kettenphase beginnt.

2) Kettenphase:

Diese Phase könnt ihr alle **gleichzeitig** ausführen.

Alle erhalten die Kettenglieder von jenem Kissen, neben dem die eigene Karte liegt:

In der **1. Runde** nehmt ihr euch alle Kettenglieder aus der **linken Spalte** von dem Samtkissen, an dem eure eigene Karte liegt. In der **2. Runde** die Kettenglieder aus der **mittleren Spalte** und in der **3. Runde** aus der **rechten Spalte**.

Die Person mit der Karte neben dem **Samtkissen mit dem Mond** nimmt sich zusätzlich die **Startmünze**.

Die **Karten** neben den Samtkissen kommen auf eure jeweiligen **Ablagestapel** rechts neben dem Mond auf eurem Tableau.

Nun legt ihr die erworbenen **Kettenglieder** an eure Tableaus an. Achtet darauf, dass ihr die Kettenglieder **den Edelsteinen entsprechend passend anlegt**. Bei Kettengliedern mit **mehreren Edelsteinen** dürft ihr euch **aussuchen**, zu welcher Edelsteinkette ihr sie legt.

!!! Achtung: Ihr dürft **auf kein Kettenglied verzichten**, sondern **müsst** alles einbauen, was ihr bekommt.

Bekommt ihr durch ein Gebot **2 oder mehr Plättchen eines Edelsteins**, dürft ihr euch **aussuchen**, in welcher **Reihenfolge** ihr sie anlegt.



Beispiel:

Lea (blau) erhält die Startmünze und die linken 3 Plättchen vom obersten Kissen.

Jonathan (orange) erhält die linken 2 Plättchen vom mittleren Kissen.

Anika (grün) erhält die linken beiden Plättchen vom unteren Kissen.

Alle legen die genutzten Karten auf ihren Ablagestapel und bauen ihre erhaltenen Kettenglieder ein.



Beispiel:

Anika entscheidet, das Kettenglied mit dem blauen und weißen Edelstein bei Blau anzulegen. Das grüne Kettenglied legt sie bei Grün an.

!!! Wichtig: Eure Ketten dürfen nur aus **höchstens 3 Kettengliedern** bestehen! Solltet ihr ein **weiteres Kettenglied** einer Farbe anlegen müssen, bei der bereits 3 Kettenglieder ausliegen, **müsst** ihr, bevor ihr dies tut, die **bisherigen 3 Kettenglieder** dieses Edelsteins **ablegen**. Sollte der **Gesamtwert** dieser 3 Plättchen **20 oder mehr** betragen, erhaltet ihr ein **Siegel** aus dem Vorrat. Ihr beginnt dann eine **neue Kette** mit dem neuen Kettenglied.



Beispiel: Anika darf für die 2 neuen Kettenglieder jeweils wählen, wo sie sie anlegen möchte. Würde sie beide bei Weiß anlegen, wäre das Maximum von 3 Kettengliedern überschritten und sie müsste 3 Plättchen ablegen. Darum legt sie nur 1 Kettenglied bei Weiß und das andere bei Blau an.

Hinweis: Sollte es in der Kettenphase zu Situationen kommen, in denen die **Reihenfolge** eine Rolle spielt, **beginnt** ihr beim Anlegen der Kettenglieder bei der Person mit der **Startmünze** und geht im Uhrzeigersinn weiter.

Abgesehen von Kettengliedern mit Edelsteinen gibt es noch folgende Plättchen:

Hammer:



Bekommst du durch dein Gebot einen Hammer, musst du ihn **sofort** einsetzen, um **ein bereits** an dein Tableau **angelegtes Kettenglied** zu **entfernen** oder den Hammer **ungenutzt ablegen**. **Lege** das Plättchen mit dem **Hammer** danach **ab**.

!!! Wichtig: Den Effekt des Hammers musst du ausführen, **bevor** du andere Kettenglieder an dein Tableau anlegst! Du kannst also kein gerade erhaltenes Plättchen sofort wieder entfernen.

Verdopplung:



Für jeden Edelstein gibt es ein Verdopplungsplättchen. Es **verdoppelt den Wert der gesamten Kette**. Bei der Begrenzung auf 3 Kettenglieder eines Edelsteins zählt dieses Plättchen mit!



Beispiel: Die hier gezeigte rote Kette [7 | ×2 | 8] hat den Wert 30.

Siegel:



Nimm dir **ein Siegel** aus dem Vorrat und **lege** das Plättchen mit dem **Siegel** ab.

Wertloses Kettenglied:



Dieses Plättchen hat den Wert 0 und **muss** an eine Kette deiner Wahl **angelegt werden**. Bei der Begrenzung auf 3 Kettenglieder eines Edelsteins zählt dieses Plättchen mit!

Abgelegte Kettenglieder bzw. **Plättchen** legt ihr **zurück in die Schatulle**, sie werden für den Rest des Spiels nicht mehr benötigt.

Wertung

Nach dem **Ende der dritten Runde** habt ihr noch **eine Karte auf der Hand**, die ihr jetzt **unter euren eigenen Nachziehstapel** legt.

 **Hinweis:** Am Ende der 4. Runde ist euer Nachziehstapel aufgebraucht. Behaltet die letzte Karte für die Schlusswertung auf der Hand.

Nun kommt es zu einer **Wertung**:

Geht von links nach rechts alle Edelsteinketten durch und überprüft den **Wert eurer Ketten**, indem ihr die **Zahlen** auf den Edelsteinen in der Kette zusammenzählt und dann miteinander vergleicht. **Für jede Edelsteinkette** werden nun **Ansehenspunkte** in Abhängigkeit von eurer Platzierung vergeben:

Wer von euch den **höchsten Wert** erreicht hat, erhält **4 Punkte**. Für den **2. Platz** werden **2 Punkte** vergeben und für den **3. Platz 1 Punkt**.

Sollten mehrere Personen bei einer Edelsteinkette den **gleichen Wert** erreicht haben, bekommen **alle an diesem Gleichstand beteiligten Personen** die der Platzierung entsprechenden **Ansehenspunkte**.

!! Wichtig: Um Ansehenspunkte für eine Edelsteinkette zu erhalten, müsst ihr **mindestens einen Edelstein** dieser Farbe besitzen. Wertlose Kettenglieder und Verdopplungsplättchen ohne weitere passende Edelsteine zählen hierfür nicht!

Markiert eure **Ansehenspunkte** mit dem **Ansehensmarker** eurer Farbe auf der **Ansehensleiste**.

Solltet ihr **30 Punkte** erreichen oder überschreiten, nehmt ihr euch den **30er/60er-Marker** eurer Farbe mit der 30er-Seite nach oben aus der Mitte der Ansehensleiste und legt ihn vor euch ab. Solltet ihr **60 Punkte** erreichen oder überschreiten, **dreht** ihr den **Marker** einfach auf die **Rückseite**.

Beispielwertung am Ende des ersten Durchgangs:

Leas Tableau:



Jonathans Tableau:



Anikas Tableau:



Blaue Ketten:

Anika hat eine Kette im Wert von 11, Lea und Jonathan beide im Wert von 7. Anika erhält 4 Ansehenspunkte, Lea und Jonathan jeweils 2.

Rote Ketten:

Mit dem Wert 10 hat Jonathan die wertvollste rote Kette und erhält 4 Ansehenspunkte. Lea erreicht mit dem Wert 6 den zweiten Platz und erhält 2 Punkte. Anika erhält den 1 Punkt für den 3. Platz NICHT, da sie kein Plättchen bei Rot angelegt hat.

Weißer Ketten:

Mit dem Wert 16 ist Anikas Kette die wertvollste, sie erhält 4 Ansehenspunkte. Lea ist mit ihrer Kette im Wert von 15 auf Platz 2 und erhält 2 Punkte. Da Jonathans Kette lediglich aus einem wertlosen Kettenglied besteht, erhält er NICHT den 1 Punkt für den dritten Platz.

Grüne Ketten:

Jonathan und Anika erhalten beide jeweils 4 Ansehenspunkte für ihre Ketten im Wert von 9. Lea hat kein Kettenglied bei Grün angelegt und erhält nichts.

Gelbe Ketten:

Leas Kette mit dem Wert 10 bringt ihr 4 Ansehenspunkte ein. Jonathan erhält 2 Punkte für seine 8er-Kette, Anika für die Kette im Wert von 7 1 Punkt.

Damit hat Lea im ersten Durchgang insgesamt 10, Jonathan und Anika jeweils 13 Ansehenspunkte erspielt.

Beginnt nun einen neuen Durchgang. Eure bisher gesammelten Kettenglieder behaltet ihr an eurem Tableau.

Spielende

Nach der Wertung des 4. Durchgangs endet das Spiel mit **zwei Schlusswertungen**:

- 1) Zählt die **Siegel**, die sich noch in eurem persönlichen Vorrat befinden. Je nach Mehrheit bekommt ihr nun für den 1./2./3. Platz 4/2/1 Ansehenspunkte.
! Wichtig: Um hier Ansehenspunkte erhalten zu können, müsst ihr **mindestens ein Siegel** besitzen!
- 2) Vergleicht eure **übrig gebliebenen Handkarten** miteinander. Wer den höchsten/zweithöchsten/dritthöchsten Wert übrig hat, bekommt 4/2/1 Ansehenspunkte.

Auch in den Schlusswertungen gilt: **Bei Gleichstand** erhalten **alle** daran beteiligten Personen die entsprechenden Ansehenspunkte für die Platzierung.

Wer insgesamt **das meiste Ansehen** ansammeln konnte, **gewinnt** Moonlight Market und wird in Zukunft die Schmuckstücke des Kaisers herstellen dürfen. Sollte es am Ende zu einem Gleichstand auf dem ersten Platz kommen, gewinnen alle daran beteiligten Personen.



Beispielschlusswertung:

1) Siegel:
Lea hat mit 7 Siegeln die meisten gesammelt und erhält dafür 4 Ansehenspunkte, Anika erhält 2 Punkte für den 2. Platz (4 Siegel) und Jonathan 1 Punkt für den 3. Platz (1 Siegel).

2) Übrig gebliebene Handkarten:
Leas verbliebene Karte hat mit 4 den höchsten Wert - sie erhält 4 Ansehenspunkte. Jonathan erhält 2 Punkte für den 2. Platz (3er Karte). Anika erhält 1 Punkt für den 3. Platz (1er Karte).

Sonderregel für das Spiel zu zweit

Im Spiel zu zweit spielt ihr mit **Dirk**, einem **imaginären dritten Spieler**, der mit eurer Hilfe seine eigenen Spielzüge durchführt und ebenfalls Ansehenspunkte sammelt.

Änderungen im Spielaufbau:

Wählt beim Spielaufbau eine **Farbe für Dirk** und gebt ihm ebenfalls ein **Tableau**, die **Karten von 1-13** und **3 Siegel**. Mischt seine Karten und lasst den Stapel verdeckt an seinem Tableau liegen. Platziert seine Materialien so, dass er in der ersten Runde **als drittes** an die Reihe kommt. In den weiteren Runden ist Dirk im Uhrzeigersinn ganz normal an der Reihe und es ist ebenfalls möglich, dass Dirk eine Runde beginnt.



Änderungen im Spielablauf:

Ist Dirk in der **■ Gebotsphase** am Zug, führt ihr für ihn folgende Schritte durch:

- **Deckt die oberste Karte** seines Stapels auf.

- Beginnt nun beim **Samtkissen mit dem Mond** und überprüft, ob Dirk seine Karte dort spielen kann:

- ➔ Ist der Platz neben dem Samtkissen **leer** oder der **Wert seiner Karte höher** als der Wert der Karte, die bereits liegt, legt Dirk seine Karte neben das Samtkissen und **verdrängt** gegebenenfalls die dort liegende Karte. Wenn Dirk eine Karte verdrängt, gibt er ein **Siegel** an die jeweilige Person.
- ➔ Ist der **Wert seiner Karte kleiner oder gleich** hoch oder hat Dirk **keine Siegel** mehr, geht er **nach unten zum nächsten Samtkissen** und überprüft erneut, ob er seine Karte anlegen kann.

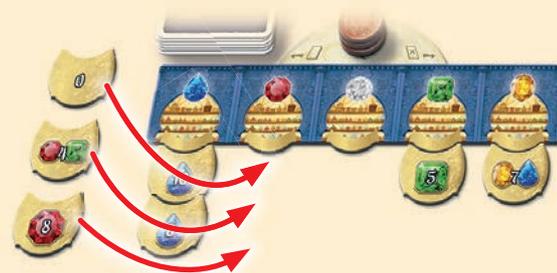
Wird **Dirks Karte** von euch verdrängt, müsst ihr ihm **ein Siegel** geben und seine Karte **offen** vor sein Tableau legen. Diese Karte **muss** Dirk in seinem nächsten Zug nach den bereits genannten Kriterien **erneut ausspielen**.



Beispiel:
Dirk spielt mit **Blau**. Die Karte am obersten Kissen (12) kann er mit seiner Karte (9) nicht überbieten. Die am mittleren Kissen könnte er überbieten - da er aber keine Siegel mehr hat, legt er seine Karte an das unterste Kissen.

In der **■ Kettenphase** sammelt ihr Dirks Kettenglieder ein und legt sie an sein Tableau. Dabei gibt es folgende Regeln zu beachten:

- Die Kettenglieder legt er **in aufsteigender Reihenfolge** ihrer Wertigkeiten an.
- Sollte Dirk Kettenglieder mit **gleichem Wert** bekommen haben, legt er sie den Edelsteinen entsprechend nach **von links nach rechts** an.
- **Wertlose Kettenglieder** und **Kettenglieder mit 2 Edelsteinen** legt Dirk zu dem Edelstein, der gerade die **wenigsten Kettenglieder** hat. Gibt es mehrere Edelsteine mit den wenigsten Kettengliedern, legt er sie an die **linke** dieser Edelsteine an.
- Kettenglieder **mit Siegel** legt Dirk den normalen Regeln entsprechend ab und erhält dafür **ein Siegel aus dem Vorrat**.
- Kettenglieder mit **Hammer** legt Dirk **ungenutzt** ab.
- Kettenglieder mit **Verdopplung** legt Dirk wie üblich an den entsprechenden Edelstein an. Sollte er in derselben Phase ein weiteres Kettenglied dieses Edelsteins erhalten haben, legt er das Kettenglied mit Verdopplung als letztes an.
- Auch Dirks Ketten dürfen **nie aus mehr als 3 Kettengliedern bestehen** und er muss ggfs. Plättchen ablegen, sobald er ein weiteres Kettenglied dieser Farbe erhält. Er erhält ebenfalls Siegel, wenn er eine Kette mit Wert 20 oder höher ablegen muss.



Beispiel:
Dirk hat 3 Kettenglieder erhalten. Zuerst wird das mit dem **niedrigsten Wert**, das wertlose Kettenglied, an der Stelle mit den **wenigsten ausliegenden Plättchen** eingebaut: **Rot und Weiß** sind beide noch leer - davon wird der **linke Edelstein, Rot**, gewählt. Für das Kettenglied mit den 2 Edelsteinen gibt es einen **Gleichstand** - es wird wiederum **links, bei Rot**, angelegt. Das **letzte Plättchen, die rote 8**, wird **zuletzt ebenfalls bei Rot** angelegt.

Änderungen am Rundenende:

Am Rundenende nimmt Dirk ganz normal an der Wertung jeder Farbe teil. Zieht seinen Ansehensmarker entsprechend auf der Ansehensleiste weiter.

Änderungen am Spielende:

Auch bei Spielende nimmt Dirk an der Mehrheitenwertung der Siegel und der Wertung der letzten Karte teil.

Sonderregel für das Solospiel

Im Solospiel spielst du abgesehen vom imaginären Dirk noch mit einer **weiteren imaginären Person: Beate**. Beate spielt nach den gleichen Regeln wie Dirk.

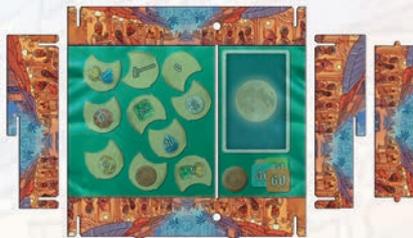
Diese Variante erfordert ein gewisses Maß an Aufwand, da man für insgesamt drei Personen spielt. Schaffst du es, gegen Beate und Dirk zu gewinnen?

 **Hinweis:** Ihr könnt im Spiel zu dritt oder viert ebenfalls mit Dirk und/oder Beate spielen! Dann benötigt ihr entsprechend mehr Kissen.

Aufbauanleitung für die Schatulle

Vor eurer ersten Partie müsst ihr die Schatulle aufbauen:

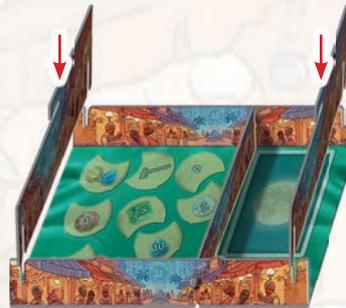
- 1) Legt die Einzelteile der Schatulle wie gezeigt bereit.



- 2) Setzt den Trennsteg ein und klappt die vordere und hintere Seitenwand hoch.



- 3) Schiebt die Seitenteile von oben auf die hochgeklappten Seitenwände. Achtet darauf, dass das breitere Ende der Seitenteile von euch weg zeigt.



- 4) Fertig!





Erhältlich ab Oktober 2024

Mehr Spiele von Dirk Henn:



Wer wetteifert mit beim Bau des Palastes von Alhambra?

Das „Spiel des Jahres 2003“
erstmalig in der kompakten
Family&Friends-Box!

Inklusive 4 Erweiterungen:

- Wesire
- Feldlager
- Basare
- Falken



2025 erhältlich

Kurzübersicht

- **4 Durchgänge**, danach 2 Schlusswertungen
- Jeder **Durchgang**: Vorbereitung → 3 Runden → Wertung
 - **Vorbereitung**: Samtkissen auffüllen → 4 Karten ziehen
 - **3 Runden** – jede Runde:
 - 1) **Gebotsphase**:
Reihum 1 Karte ausspielen, ggfs. überbieten
(1 Siegel bezahlen!), bis 1 Karte pro Person ausliegt
 - 2) **Kettenphase**:
Gleichzeitig Kettenglieder einbauen
 - **Wertung**:
Je Edelsteinfarbe Werte der Ketten vergleichen:
Höchster Wert: 4 Punkte
Zweithöchster Wert: 2 Punkte
Dritthöchster Wert: 1 Punkt
Bei Gleichstand erhalten alle Beteiligten die vollen Punkte.
- **Schlusswertungen**:
 - 1) Meiste **Siegel** (4/2/1 Punkte)
 - 2) Wertvollste **verbliebene Handkarte** (4/2/1 Punkte)

© Copyright 2024 • Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany.

Besondere Plättchen



Hammer (immer zuerst nutzen!):

Sofort einsetzen & ablegen, um **1 Kettenglied** zu entfernen **oder ungenutzt ablegen**.



Siegel:

1 Siegel aus dem Vorrat nehmen, Plättchen ablegen.



Verdopplung:

Verdoppelt den Wert der gesamten Kette seiner Farbe.



Wertloses Kettenglied:

Plättchen mit **Wert 0** – muss angelegt werden!



Est. 1989

