

## Byzanz - KSR

Die 96 Warenkarten und 16 Händlerkarten werden gemischt.  
Es gibt 6 Warensorten (Werte jeweils: 6x"1", 5x"2", 3x"3", 2x"4").  
Je nach Anzahl Spieler kommen einige Karten blind aus dem Spiel.  
Jeder Spieler erhält vom Reststapel 4 Karten auf die Hand.

Ablauf einer Runde:

### 1) Angebot auslegen:

Vom verdeckten Kartenstapel so viele Karten aufdecken und nebeneinander in die Tischmitte legen, wie oberste Angebotskarte vorgibt. Diese Karten werden nun als Paket versteigert.

### 2) Versteigerung:

- 1. Runde: Spieler links vom Geber beginnt.
- Wer an der Reihe ist, kann ein Gebot abgeben oder passen. Das Gebot kann beliebig hoch sein und muss mind. 1 Wert höher liegen als das aktuell höchste Gebot. Wer passt, ist aus der laufenden Auktion ausgeschieden.
- Ein Gebot besteht aus einer beliebigen Anzahl an Warenkarten, die man offen vor sich in Reihe auslegt. Bietwert = Kartenwerte.
- Im Uhrzeigersinn hat jeder Spieler die Wahl, zu passen oder zu erhöhen. Erhöhen = weitere Karten auslegen. Es geht solange immer reihum, bis nur noch ein einziger Spieler nicht gepasst hat. Schon ausliegende Karten **bleiben liegen!**
- Passen alle Spieler direkt, gewinnt der 1. Passer die Auktion. Er muss dann später keine Karte zum Markt von Byzanz legen und darf das komplette Angebot aufnehmen.
- Bei der letzten Auktion einer Runde muss der verbleibende Spieler (ohne gewonnene Auktion) kein Gebot machen. Bei 3 oder 4 Spielern: Er legt eine der beiden Warenkarten vom Angebot zum Markt und nimmt die andere auf die Hand. Er erhält die Angebotskarte 2 zur Ablage vor sich. Bei 5 oder 6 Spielern: Er legt die einzige Warenkarte vom Angebot zum Markt und erhält Angebotskarte 1.
- Alle Passer nehmen ihre Karten wieder auf die Hand.

**Der Sieger der Auktion** muss Folgendes tun:

- Alle seine gebotenen Karten legt er in der Nähe vom Markt von Byzanz ab. Die Karten sortiert er nach Warenarten.
- Zusätzlich muss er 1 Karte aus dem Angebot der Auktion wählen und auch zum Markt legen.
- Die restlichen Karten der Auktion nimmt er auf die Hand.
- Dann nimmt er die oberste Angebotskarte (siehe Phase 1) und legt sie offen vor sich ab.

**Er nimmt an keiner Auktion dieser Runde mehr teil.**

### Weitere Auktionen:

Weiter mit Phase 1. Sie wird vom nächsten Spieler links vom Gewinner der letzten Auktion begonnen, der noch keine Angebotskarte hat.

### Der Markt von Byzanz:

- Sind alle Auktionen einer Runde gelaufen, dürfen sich die Spieler am Markt bedienen. Die Spieler sind in Reihenfolge von der niedrigsten Angebotskarte an aufsteigend an der Reihe.
- Wer dran ist, nimmt alle Warenkarten einer Sorte auf die Hand. Als Sorte gelten hier auch Händlerkarten. Haben alle Spieler ausgewählt, kommen nicht genommene Warenkarten aus dem Spiel. Die Angebotskarten werden wieder bereitgelegt (höchste oben). Beispiel: 5, 4, 3, 2 bei 4 Spielern.

### Verkauf von Waren:

- Man darf jederzeit\* Waren verkaufen, stets genau 3 Karten einer Warenart. Der Verkäufer zeigt die Karten den Mitspielern und legt die 2 Karten mit dem niedrigsten Wert in die Schachtel.
- Die übrige Karte legt er als Gewinn verdeckt vor sich ab.

### Handlimit:

Wer mehr als 7 Karten auf der Hand hält, muss sofort beliebig reduzieren bzw. verkaufen bis die Kartenzahl unter 8 liegt. Abgeworfene/verkaufte Karten sind aus dem Spiel.

### Händlerkarten = Joker:

- Wert = 0. Händlerkarten dürfen nicht in Geboten enthalten sein.
- Händlerkarten dienen beim Verkauf als Joker für jede beliebige Warenkarte (zB: 2 Händler und 1 Gewürz = 3 Gewürze).
- Verkauft man 3 Händlerkarten, behält man eine Karte als Gewinn, die zum Schluss 5 Punkte wert ist.

### Neue Runde:

Gibt es noch verdeckte Warenkarten, beginnt eine neue Runde. Wer zuvor die niedrigste Angebotskarte besaß, beginnt Phase 1.

### Spielende:

Sind alle Warenkarten versteigert und der Markt wurde ein letztes Mal aufgeteilt, dürfen alle Spieler noch Sätze mit 3 gleichen Waren verkaufen. Wer danach die meisten Punkte aus seinen verdeckten Gewinnkarten ermittelt, gewinnt.

Patt: Von den Beteiligten siegt, wer mehr Handkarten hält.

\*ohne jegliche Einschränkung (lt. Verlag).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 02.06.09  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)