

## Der Palast von Eschnapur - KSR (4 Spieler)

Das Spiel verläuft in Runden zu je 9 Phasen.

### 1) Bauplätze wählen:

- Jeder Spieler entscheidet sich geheim für 2 Palastteile, in denen er in der aktuellen Runde Bausteine einsetzen will. Die entsprechenden Bauplatzkarten legt man auf den oberen linken Rand seines Tableaus ab.

### 2) Goldkarten legen:

- Jeder Spieler wählt geheim 5 Karten aus seinen Geldkarten aus und legt je 1 Karte verdeckt auf den unteren Rand seines Tableaus aus, zugehörig zu dem jeweiligen Symbolfeld der Beamten.
- Wer < 5 Goldkarten besitzt, lässt entsprechend beliebige Symbolfelder frei.
- Generell: Eine Goldkarte mit Wert "0" kann nur eine Phase gewinnen und wird nach dem Aufdecken wieder auf die Hand genommen.

### Gleichstandsregel im Spiel in den Phasen 3, 4, 6 und 8:

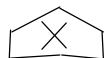
Gibt es mehrere gleichhohe Goldkarten, gewinnt die nächstniedrigere Goldkarte die Phase. Kommt es dabei auch zu einem Patt, gewinnt niemand die Phase.

### 3) Der Blockademarkers:



- Alle Spieler decken gleichzeitig ihre 1. Goldkarte (ganz links) auf.
  - Der Spieler mit der höchsten Goldkarte erhält den Blockademarkers und darf diesen sofort auf eine beliebige, noch verdeckte Goldkarte eines Mitspielers legen. Sie ist diese Runde blockiert und wird nicht aufgedeckt., gilt aber in der Folgerunde als bereits gelegte von 5 Karten.
  - Beim nächsten Mal muss der Blockademarkers bei einem anderen Mitspieler auf einen anderen Beamten gelegt werden. Er darf aber auch wirkungslos neben den Palast abgelegt werden.
  - Gewinnt niemand die Phase, ist der Marker ebenfalls wirkungslos.
- Entschädigung für Blockade:  
Der blockierte Spieler erhält sofort 1 Baustein seiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat auf das Bausteinfeld seines Tableaus.
- Der Phasengewinner gibt seine Goldkarte zur Bank. Die Karten der Mitspieler bleiben vorerst liegen.

### 4) Der Baustoppmarker:



- Alle Spieler decken gleichzeitig ihre 2. Goldkarte auf.
- Der Spieler mit der höchsten Goldkarte erhält den Baustoppmarker und muss diesen sofort auf ein beliebiges Palastteil legen oder daneben\*. Dort darf niemand in dieser Runde Bausteine einsetzen.
- Kein Palastteil darf 2 Runden hintereinander blockiert sein.
- Man darf den Marker auch wirkungslos neben den Palast ablegen.
- Gewinnt niemand die Phase, ist der Marker ebenfalls wirkungslos.
- Der Phasengewinner gibt seine Goldkarte zur Bank. Die Karten der Mitspieler bleiben vorerst liegen.

### 5) Vergabe von Bausteinen (aus allg. Vorrat):

- Alle Spieler decken gleichzeitig ihre 3. Goldkarte auf.
- Goldkarten, deren Wert in dieser Phase nur 1x bei allen Spielern vorkommt, bringen ihren Spielern jeweils so viele Bausteine auf ihr Tableau oben rechts ein wie ihr Wert ausmacht.
- Mehrfach vorkommende Karten bringen jeweils den halben Wert aufgerundet an Steinen ein.
- Alle Goldkarten ==> Bank.

### 6) Neue Spielreihenfolge:



- Alle Spieler decken gleichzeitig ihre 4. Goldkarte auf.
- Der Spieler mit der höchsten Goldkarte erhält die Spielreihenfolgemarkers und verteilt diese beliebig an seine Mitspieler und sich selbst. Es gilt sofort die neue Reihenfolge.
- Gibt es in der 1. Runde keinen Gewinner dieser Phase, werden die Marker gemischt und verteilt.
- Der Phasengewinner gibt seine Goldkarte zur Bank. Die Karten der Mitspieler bleiben vorerst liegen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.06.09  
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)  
\*Marker ist diese Runde unwirksam

### 7) Bausteine einsetzen:

- In Spielreihenfolge 1..4 setzen die Spieler ihre Bausteine von ihrem Tableau auf Palastteile, für die sie sich mit ihren 2 Bauplatzkarten entschieden haben.
- Jeder Spieler führt die Phase komplett durch, bevor der nächste dran ist.
  - ⇨ Esst wenn man am Zug ist, deckt man seine beiden Bauplatzkarten auf.
  - ⇨ Das Palastteil mit Baustoppmarker ist tabu.
  - ⇨ Ist kein Platz frei in einem gewählten Palastteil, kann man dort keinen Stein einsetzen.
  - ⇨ In jedem Feld eines Palastteiles kann immer nur ein einziger Stein liegen.
  - ⇨ Jeder Spieler muss alle seine zur Verfügung stehenden Bausteine vom Tableau verbauen, ggf. auch nur in einem der gewählten Palastteile.
  - ⇨ Nicht einsetzbare Steine verbleiben bei den Spielern zur Verwendung in der Folgerunde.

### Prämie:

- Belegt man ein Feld mit Goldbeutel, erhalten alle Spieler, die jetzt mind. 1 Stein im betreffenden Palastteil haben, je 3 Gold.
- Es beginnt der Spieler mit Spielreihenfolgemarkers 1 und nimmt sich Goldkarten im Gesamtwert von 3 in beliebiger Stückelung. Danach folgen die anderen Spieler in Spielreihenfolge.
- Ist kein oder zuwenig Gold in der Bank, erhält man weniger oder kein Gold.
- Goldkarten in den Händen der Spieler dürfen nicht zum Wechseln eingesetzt werden.

### 8) Baustein versetzen:

- Alle Spieler decken gleichzeitig ihre 5. Goldkarte auf.
- Der Spieler mit der höchsten Goldkarte darf 1 Baustein versetzen.
- Das darf nur der letzte Baustein auf dem höchsten Feld eines Palastteiles sein, der auf das niedrigste freie Feld eines beliebigen anderen Palastteiles versetzt wird.
- Der Palastteil mit Blockademarkers ist generell tabu.
- Der Phasengewinner gibt seine Goldkarte zur Bank. Die Karten der Mitspieler bleiben vorerst liegen.

### 9) Privilegpunkte, Entlohnung und Wertung:

#### a) Privilegpunkte:



- Der addierte Wert der vor jedem Spieler noch liegenden Goldkarten wird für diese Spieler jeweils mit ihrer Privilegscheibe auf der Siegpunkteleiste vorgesetzt. Eine blockierte Karte zählt nicht.
- Alle Goldkarten ==> Bank. Karten mit Wert "0" kommen wieder auf die Hand.
- Jederzeit können Privilegpunkte gegen Privilegkarten eingetauscht werden.

#### b) Entlohnung:

- Palastteile, bei denen alle Felder mit Bausteinen besetzt sind, bringen Goldkarten ein.
- Man fängt mit dem Palastteil (soweit betroffen) mit der niedrigsten Bauplatz-Nummer an.
- Jeder Spieler mit mind. 1 Baustein in einem besetzten Palastteil ist beteiligt.
- Es wird in Spielreihenfolge vorgegangen und jeder Beteiligte nimmt sich den Wert in Gold in beliebiger Stückelung, der oben auf dem Palastteil im Geldbeutel angegeben ist.
- Reicht das Gold nicht aus, gehen einige Spieler ggf. leer aus.
- Goldkarten in den Händen der Spieler dürfen nicht zum Wechseln eingesetzt werden.

#### c) Wertung:



- Vollendete Palastteile bringen Siegpunkte.
- Man fängt mit dem Palastteil (soweit betroffen) mit der niedrigsten Bauplatz-Nummer an.
- Es wird in Spielreihenfolge vorgegangen und jeder Spieler zählt seine Bausteine dort.
- Dazu addiert jeder den Feldwert seines am höchsten platzierten Bausteins.
- Die so ermittelten Punkte werden als Siegpunkte abgetragen.
- Alle Bausteine eines gewerteten Palastteiles kommen in allg. Vorrat, Palastteil umdrehen.
- Die Bauplatzkarten gewerteter Palastteile kann man nun zur Seite legen.
- Beim Überschreiten von 50 bzw. 100 Siegpunkten markiert man dieses mit 50/100 Markern.

### Spieldende:

- Das Spiel endet, wenn bei 4, 3, 2 Spielern 6, 5, 4 Palastteile fertiggestellt worden sind.
  - Die laufende Runde wird zu Ende gespielt und ggf. weitere Palastteile werden abgerechnet.
  - Siegpunkte nach Position der Privilegpunkte:  $\longrightarrow$  Spielerzahl - Pos1 - Pos2 - Pos3 - Pos4
- |  |   |    |   |   |   |
|--|---|----|---|---|---|
| Patt: Beteiligte erhalten volle Punktzahl ihrer Position.    | 4 | 10 | 6 | 3 | 0 |
| Folgeplätze entfallen dann (zB: 2 Erste = kein 2. Platz).    | 3 | 10 | 6 | 0 | 0 |
| Meiste Punkte siegen, Patt: Beteiligter mit mehr Gold siegt. | 2 | 6  | 0 |   |   |