

Geschenke für den Radscha - KSR

Vorbereitungen:

Von jeder Farbe 20 Steine abzählen (unabhängig der teilnehmenden Spieler).

Partie zu viert: Reihum immer 1 - 4 Steine setzen.

Partie zu zweit/dritt: Immer zusätzlich 1 - 4 Steine der Nichtspielerfarbe/n setzen.

Eingesetzte Steine müssen waagrecht oder senkrecht direkt an einen Stein gleicher Farbe angrenzen oder an den "Palast des Radscha" oder an die "Oase der Händler".

Wer alle eigenen Steine platziert hat, setzt keine weiteren Nichtspieler-Steine ein.

Die 1 - 4 gesetzten Steine müssen eine Gerade bilden, wobei max. 1 Stein ein Sonderfeld berühren darf (Palast/Oase).

Ist keine Platzierung möglich, darf 1 Stein beliebig platziert werden.

Von Palast/Oase wegführende Steine müssen in gerader Linie sein.



Spielfiguren auf den "Palast des Radscha" stellen. Jeder Spieler erhält 3 eigene Steine.

Wer zuletzt einen eigenen Stein platziert hat, beginnt die Partie. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ablauf eines Spielzuges;

1) Bewegung der Spielfigur:

- Kostenlos 1 Feld waagrecht oder senkrecht. Bewegen: in gerader Linie, nicht diagonal.

Weitere Felder kosten:

Bis zu 3 eigene Spielsteine in allg. Vorrat legen und je Stein bis zu 2 Zusatzfelder bewegen.

Eine Bewegung über mehr als 1 Feld kann nur über Felder mit Steinen erfolgen.

Felder mit anderen Figuren oder Sonderfelder gelten als Leerfelder.

Die Bewegung endet auf erstem erreichten leeren Feld oder beim Betreten eines Sonderfeldes.

- Alle passierten Steine und ggf. den Stein des Zielfeldes ==> Vorrat des Spielers.

2) Platzieren neuer Steine:

- So viele Steine wie vom Spielplan genommen wurden, nimmt der Spieler aus dem allg. Vorrat (alle in SEINER Farbe!) und setzt sie auf dem Spielplan ein (ggf. an verschied. Stellen).
- Eingesetzte Steine müssen waagrecht oder senkrecht an einen eigenen Stein oder an die "Oase der Händler" platziert werden. Man darf an beliebiger Stelle einsetzen.
- Ist keine regelkonforme Platzierung möglich, darf man beliebig einsetzen und auch dazulegen. Ein Spielfeld mit Figur darauf ist tabu.
- Keine Steine auf Sonderfelder setzen.

3) Aktion durchführen:

a) **Endet der Zug auf einem Wüstenfeld**, wo andere **Spielfiguren** stehen, wählt man eine aus. Der aktive Spieler darf dem Besitzer der Figur 1 Stein eigener Wahl wegnehmen.

b) **Endet die Bewegung auf** einem der folgender **Sonderfelder**, DARF man es nutzen.

Erreicht man ein Sonderfeld, endet die Bewegung für den aktuellen kompletten Zug.

Man kann das Sonderfeld über ein beliebiges Wüstenfeld im Folgezug wieder verlassen.

Auf Sonderfeldern darf man keinen anderen Spielern Steine wegnehmen.

Palast des Radscha: Start-/Zielfeld. Wer hierhin zuerst mit beiden Geschenken zurückkehrt, gewinnt das Spiel.

Oase der Händler: 3 Spielsteine einer Farbe aus eigenem Vorrat in allg. Vorrat legen und 1 beliebigen Stein vom allg. Vorrat nehmen. Mehrfach möglich.

Gilde der Teppichhändler: 4 verschieden farbige Steine in allg. Vorrat abgeben. Geschenkkarte "Fliegender Teppich" nehmen.

Höhle der Räuber: 4 verschieden farbige Steine in allg. Vorrat abgeben. Geschenkkarte "Wunderlampe" nehmen.

Permanente Wirkung: Kaufkosten: 3 Steine in verschiedenen Farben in allg. Vorrat legen.
⇒ **Karawanserei:** Sonderkarte "Kamel" nehmen.

⇒ **Beduinestamm:** Erlaubt 1 Feld weiterzugehen als regulär (2 Felder sind kostenlos).

⇒ **Lager der Fakire:** Sonderkarte "Fakir" nehmen. Erlaubt genau eine Richtungsänderung je Zug um 90 Grad.

Statt 4 Steine benötigt man nur 2 Steine für Geschenkkarte.

4) Anzahl der Spielsteine auf max. 10 reduzieren:

Am Ende seines Zuges zählt man die Anzahl Spielsteine im eigenen Vorrat.

Sind es über 10, muss man so viele beliebige Steine in allg. Vorrat abgeben, bis es 10 sind.

Rückweg: Wer 2 Geschenke besitzt, beginnt den Rückweg zum Palast des Radscha. Nun muss man einmalig für sich selbst prüfen, von welcher Farbe die wenigsten Steine auf dem Plan liegen. Steine dieser Farbe sind ab nun vom betreffenden Spieler zu zahlen, um ins Ziel zu kommen (Zahlen, wenn Bewegung > 1 Feld). Evtl. müssen mehrere Spieler mit Steinen derselben Farbe zahlen. Patt bei wenigsten Steinen: freie Wahl einer Farbe. Man geht immer mit der eigenen Spielfigur.

Spielende: Der Erste, der mit beiden Geschenken den Palast des Radscha erreicht, gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 04.07.11

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de