

Nofretete - KSR

Geschenke-Karten und Deben liegen immer gut sichtbar vor den Spielern. Jederzeit darf man 1 Goldmünze in 2 Silbermünzen tauschen.
Startgeld: 8 - 9 - 9 - 10 bei 4 Spielern und 9 - 10 - 10 bei 3 Spielern.
Geschenke-Karten: 8x Senet-Spiel (davon 3x doppelt), 8x Harfe, 8x Stuhl, 6x Spiegel, 6x Statuette, 5x Halskette, 5x Goldschmiedearbeit
Spiel zu dritt: Besondere Vorbereitungen beachten.

I. Ablauf eines Zuges:

① Eine Personen-Karte spielen (DARF-Aktion):

1 Siegel abgeben, 1 Personen-Karte nehmen und sofort ausspielen. Die Karte ist danach aus dem Spiel.

② Einen Diener einsetzen (MUSS-Aktion):

- 1 Diener auf ein freies Gebotsfeld einer der drei offenen Markthälften einsetzen. Man darf mehrere Diener im selben Markt stehen haben.
- Der 1. Diener auf einem leeren, neu geöffneten Markt erhält 1 Deben aus dem Marktvorrat, falls in diesem Moment Geld dort vorhanden ist.



Wer auf ein Gebotsfeld mit Münzsymbol setzt, erhält 1 Deben aus dem Marktvorrat, falls vorhanden (ggf. auch als 1. Diener).



Rote Karte im Gebotsfeld = Der Diener mit Höchstgebot hier bei Marktschließung darf nur 1 Karte nehmen (mit/ohne Siegel).



Lila Karte im Gebotsfeld = Der Diener mit Höchstgebot hier bei Marktschließung darf 1 Karte mehr als regulär nehmen.

- Ist ein Spieler am Zug und hat **keinen Diener** zum Einsetzen übrig, benennt er einen Markt, in dem mindestens einer seiner Diener steht. Dieser Markt wird nun geschlossen. Der Spieler setzt in diesem Spielzug keinen Diener mehr ein.

II. Ein Markt schließt...

ENTWEDER durch einen Spieler, der keinen freien Diener besitzt ODER wenn nach dem Einsetzen eines Dieners auf dem entsprechenden Markt die dort geltende Schließbedingung erfüllt ist.

- Nun werden die Gebote beginnend mit dem Höchstgebot abgewickelt.
- Der die Schließung auslösende Spieler erhält



① Diener mit dem höchsten Gebot:

- Der Spieler dieses Dieners muss das Gebot in Deben in den Marktvorrat zahlen. Dann darf er ENTWEDER **2 beliebige Geschenke-Karten ohne Siegel** ODER **die obere Geschenke-Karte mit Siegel vom Markt nehmen**.
- Hat der Spieler nicht genug Geld zur Bezahlung, zahlt er nichts und verliert eine vor ihm liegende Geschenke-Karte seiner Wahl, falls vorhanden.
- Der eingesetzte Diener kommt zurück zum Besitzer.

② Die folgenden Diener:

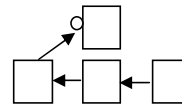
- In absteigender Reihenfolge der Gebote haben die Spieler der Diener je die Wahl:
ENTWEDER **nimmt der Spieler sich 1 übrige Geschenke-Karte** (ggf. auch die mit Siegel) vom Markt und zahlt das Gebot in den Marktvorrat.
ODER **er nimmt sich aufgerundet die Hälfte des Geldes**, das im Marktvorrat liegt.
- Die eingesetzten Diener kommen zurück zu ihren Besitzern.

③ Markt wird endgültig geschlossen:

- Sind alle Diener entfernt, wird die Tafel "Marktvorrat" auf die andere Markthälfte geschoben.
- Die Tafel "Markt geschlossen" wird auf die freie Fläche dort gesetzt. Evtl. übrige Geschenke-Karten bleiben liegen.

④ Markt eröffnen:

Es öffnet der Markt, von dem soeben die Tafel "Markt geschlossen" entfernt wurde. Dort noch liegende Geschenke-Karten rücken jetzt auf.



Freie Felder werden aufgefüllt und 1 Siegel auf die oberste Karte gelegt (falls fehlend).

Der Spieler links vom Marktschließer ist nun an der Reihe.

III. Spielende/Wertung:

Siegpunkte (SP) errechnen

- Sobald die "Echnaton-Karte" gezogen wird, ist der dafür vorgesehene Markt sofort geschlossen. Man legt dazu dort die Vorratskarte quer.
- Kein weiterer Markt wird eröffnet und das Spiel geht weiter mit dem Einsatz von Dienern, bis die verbliebenen 2 Märkte geschlossen sind.
- Erst danach erfolgt die Endwertung:

Jeder Geschenke-Typ bringt je Geschenk (Karte) nun SP je nach Anzahl Spieler mit diesem Typ (I / II / III+), die solche Karten noch vor sich ausliegen haben. Die "Doppel-Senet"-Karte zählt wie 2 Geschenke. Je 2 Deben (nicht abgeben) = 1 Punkt. Jedes Siegel = 3 Punkte.

(5) I II III+
14 10 7

Anzahl Karten im Spiel
Punkte je Geschenk

Die höchste Punktzahl gewinnt.
Patt: Unter den Beteiligten siegt, wer mehr Deben besitzt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 08.02.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet: www.hall9000.de

*Es gibt zB 5 Karten mit der Halskette

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