

Maharani

Mosaic Palace

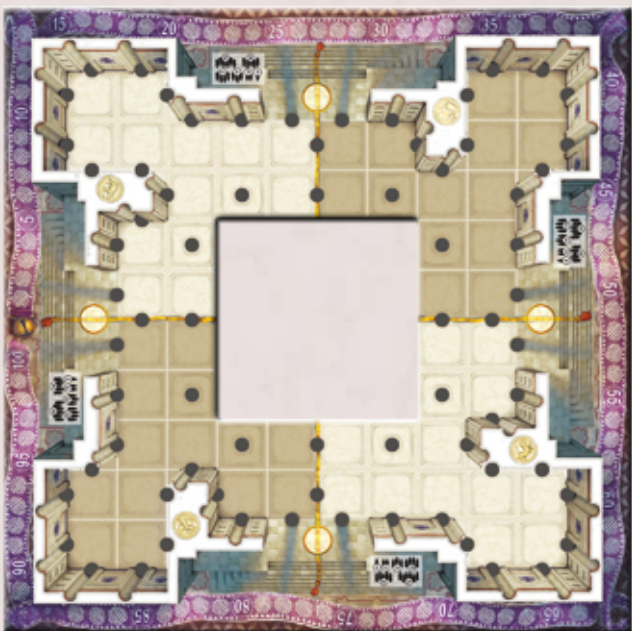
Das Taj Mahal – eine beeindruckende Liebeserklärung des Königs an seine Frau – ist fast fertiggestellt. Lediglich die farbenprächtigen Mosaikteile fehlen noch.

Vollenden Sie dieses prunkvolle Bauwerk – zu Ehren der Maharani.

Wolfgang Panning: „Für meine Frau Martina.“

Spielmaterial

- 1 Spielplan



- 1 Rondell (Doppel-Tableau) mit Schraubverbindung



- 4 Spielertableaus



- 16 Aktionsmarker - je 4 verschiedene pro Spieler



- 60 Mosaikplättchen - je 10 in 6 Farben



- 40 Arbeiter - je 10 pro Spielerfarbe



- 4 Zählsteine - je 1 pro Spielerfarbe



- 4 Platzmarker - je 1 pro Spielerfarbe



- 1 Stoffbeutel • 1 Spielanleitung

Spielziel

Die Spieler versuchen die Mosaikplättchen in jedem der vier Viertel des Palastes so zu verbauen, dass sie möglichst viel Gold einbringen. Gold gibt es für das Platzieren jedes Mosaikplättchens sowie das Einsetzen

eigener Arbeiter. Ist ein Viertel fertiggestellt, werden dort alle Arbeiter noch einmal gewertet. Wer nach der vierten und letzten Wertung das meiste Gold besitzt, ist der Gewinner.

Spielaufbau

1. Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Er zeigt den Palast der Maharani mit seinen 4 Vierteln.

2. Das Rondell wird mittig, passend zu der Abbildung, auf dem Spielplan eingesetzt.



3. Die 60 Mosaikplättchen werden gemischt und in den Stoffbeutel gegeben.



4. Nacheinander werden vier Mosaikplättchen gezogen und auf die Felder 1, 2, 3 und 4 des Rondells gelegt. Sie werden dabei so ausgerichtet, dass die Pfeilrichtung von Plättchen und Rondell übereinstimmen.



Anmerkung:
Zur leichteren Übersicht wird empfohlen, die Spielertableaus nach dem Spielplan auszurichten.

1. GOLDZÄHLEISTE

2. SÄULEN

3. 1. VIERTEL

4. RONDELL

5. 2. VIERTEL

6. 3. VIERTEL

7. 4. VIERTEL

8. PLATZMARKER

9. MOSAIKPLÄTTCHEN

10. SPIELERTABLEAU MIT AKTIONSMARKERN

11. ARBEITER

Jeder Spieler erhält in der Farbe seiner Wahl:

1 Spielertableau & 4 Aktionsmarker
Die Aktionsmarker werden offen auf die entsprechenden Felder des Tableaus gelegt.



1 Zählstein
Dieser wird auf das Feld 0 der Goldzählleiste gestellt.



Arbeiter
4 Spieler: 8 Arbeiter
3 Spieler: 10 Arbeiter
2 Spieler: 2 x 7 Arbeiter
Beim Spiel zu zweit erhält jeder Spieler je 7 Arbeiter in zwei Farben seiner Wahl.

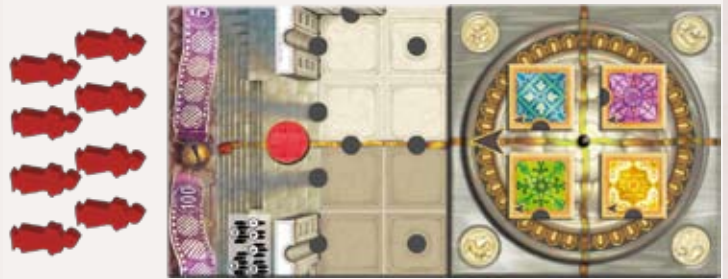
1 Platzmarker
Dieser wird auf die eigene Seite des Spielplans gelegt.



Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Startspieler wird ausgelost.

Das Spiel beginnt und der Spieler am Zug richtet das Rondell so aus, dass der **Pfeil in Richtung seines Platzmarkers** zeigt.



Der rote Spieler ist am Zug und dreht das Rondell so weit, bis der Pfeil in Richtung seines Platzmarkers zeigt.

Anschließend muss sich der Spieler für **eine** von **zwei möglichen Aktionen** entscheiden:

1. Mosaikplättchen und Arbeiter platzieren

- a) Ein Plättchen **muss** platziert werden
- b) Ein zweites Plättchen **kann** platziert werden

2. Aktionsmarker aufdecken

Die Aktionen im Einzelnen

1. Mosaikplättchen und Arbeiter platzieren

a) Ein Plättchen muss platziert werden

Der Spieler muss sich für ein Plättchen auf dem Rondell entscheiden und platziert es...

ohne Aktionsmarker

...auf einen freien Platz im **gleichen Viertel**, in dem das Plättchen liegt.

oder

mit Aktionsmarker

...auf einen freien Platz in einem der **3 anderen Viertel**. Dazu muss der Spieler den offenen **Aktionsmarker**, der zu dem Viertel gehört, in dem das Plättchen liegt, **auf die Rückseite drehen**.

Anmerkung: Baut der Spieler ein Plättchen ins gleiche Viertel, wird kein Aktionsmarker umgedreht.

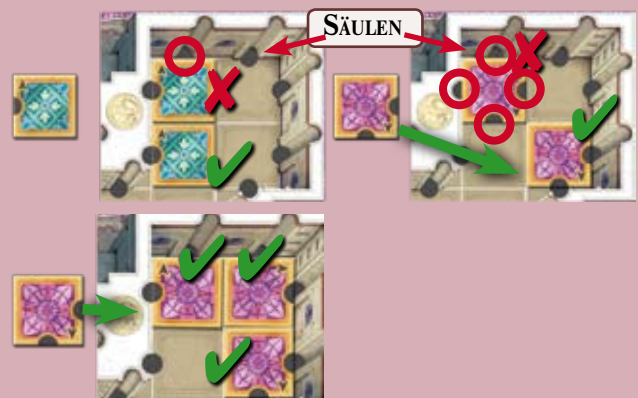


Anmerkung: Liegt der entsprechende Marker schon auf der Rückseite, kann das Plättchen nur noch im gleichen Viertel verbaut werden.



BAUREGELN

- Die Ausrichtung der Plättchen wird durch die Säulen bestimmt. Beim Legen des Plättchens dürfen **keine halben Säulen** entstehen.
- Es ist dabei egal, in welche Richtung der Pfeil auf dem Plättchen zeigt.

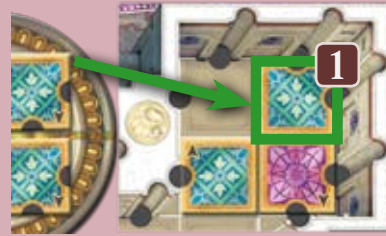


Gold für das neue Plättchen:

Jedes Plättchen bringt mindestens ein Gold.

- Berührt das **Plättchen** weder horizontal noch vertikal ein anderes gleichfarbiges Plättchen, bringt es **1 Gold**.
- Entsteht jedoch durch das neue Plättchen eine **zusammenhängende Fläche gleichfarbiger Plättchen** oder wird eine bereits bestehende Fläche erweitert, bringt **jedes Plättchen dieser Fläche 1 Gold**.

Gewertet werden nur Plättchen, die horizontal oder vertikal zusammenhängen.



Der grüne Spieler baut das blaue Plättchen rechts oben ein und erhält dafür 1 Gold.



Der grüne Spieler baut ein weiteres blaues Plättchen links oben ein und lässt somit eine Fläche aus 3 blauen Plättchen entstehen. Er erhält dafür 3 Gold.

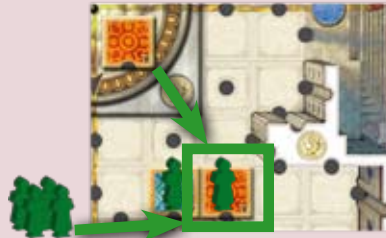
Arbeiter einsetzen bzw. umziehen

Zeigt der **Pfeil** des neu platzierten Mosaikplättchens in **Richtung des eigenen Platzmarkers**, muss der Spieler einen **eigenen Arbeiter** auf dieses Plättchen stellen.

Hat der Spieler **in diesem Viertel noch keinen Arbeiter** auf einem anderen Plättchen der gleichen Farbe, nimmt er einen **neuen Arbeiter** aus seinem Vorrat und stellt ihn auf das Plättchen.

Anmerkung: Ist der Vorrat eines Spielers leer, kann dieser keinen neuen Arbeiter einsetzen.

Hat der Spieler **in diesem Viertel bereits einen Arbeiter** auf einem anderen Plättchen der gleichen Farbe, zieht der vorhandene Arbeiter um. Der Spieler nimmt ihn und versetzt ihn auf das neue Plättchen.



Der grüne Spieler baut sein erstes orangefernes Plättchen in diesem Viertel und setzt somit einen neuen Arbeiter aus seinem Vorrat ein.



Der grüne Spieler baut ein weiteres blaues Plättchen und zieht seinen Arbeiter auf dieses Plättchen um.

Gold für den neu eingesetzten oder umgezogenen Arbeiter:

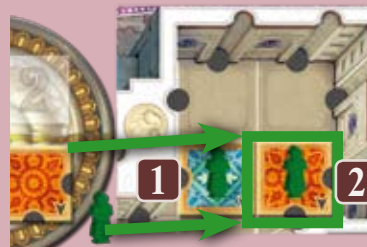
Jeder Arbeiter bringt mindestens 1 Gold.

- Steht der neu eingesetzte oder gerade umgezogene **Arbeiter** weder horizontal noch vertikal neben einem Arbeiter gleicher Farbe, bringt er **1 Gold**.
- Entsteht durch ihn eine **Gruppe von nebeneinander stehenden Arbeitern gleicher Farbe**, oder erweitert er eine bereits bestehende Gruppe, bringt **jeder Arbeiter der Gruppe 1 Gold**.

Es zählen nur Arbeiter, die auf horizontal oder vertikal zusammenhängenden Plättchen stehen.



Der grüne Spieler setzt einen neuen Arbeiter ein. Er erhält 1 Gold.



Der grüne Spieler setzt einen weiteren Arbeiter ein und bildet somit eine Gruppe aus 2 Arbeitern. Er erhält 2 Gold.

Besonderheit:

Flächen gleichfarbiger Mosaikplättchen sowie Gruppen eigener Arbeiter bringen viertelübergreifend Gold.



Der grüne Spieler baut das blaue Plättchen oben links ein und stellt einen neuen Arbeiter darauf. Er erweitert dadurch viertelübergreifend die Fläche blauer Plättchen sowie die Gruppe grüner Arbeiter. Er erhält 8 Gold.

Achtung: Wird zu irgendeinem Zeitpunkt im Spiel festgestellt, dass ein Spieler in einem Viertel regelwidrig 2 Arbeiter auf Plättchen gleicher Farbe stehen hat, entscheiden die Mitspieler welcher der beiden Arbeiter entfernt wird. Dieser wird neben das Viertel gestellt. Der Spieler erhält ihn erst nach der Wertung des Viertels zurück in seinen Vorrat.

b) Ein zweites Plättchen kann platziert werden

Der Spieler hat nun die Möglichkeit ein zweites Plättchen zu platzieren. Er setzt auch hier gegebenenfalls einen Arbeiter ein und erhält entsprechend Gold. Es gelten dieselben Regeln wie beim Platzieren des 1. Plättchens.

Für den Bau des zweiten Plättchens muss der Spieler 2 Gold zahlen.

Dazu setzt er seinen Zählstein um 2 Felder auf der Goldzählleiste zurück.

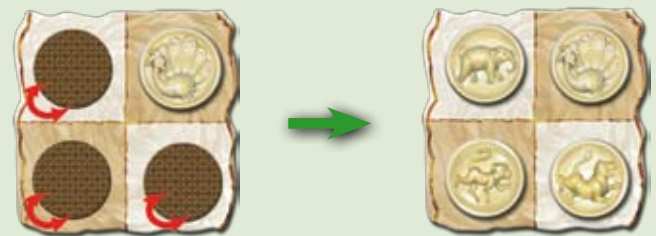


Der rote Spieler platziert sein zweites Plättchen und erhält 4 Gold. 1 Gold für das Platzieren des Plättchens und 3 Gold für die entstandene Gruppe roter Arbeiter. Er muss allerdings 2 Gold für das Platzieren des zweiten Plättchens bezahlen.

Er setzt seinen Zählstein insgesamt 2 Felder vor.

2. Aktionsmarker aufdecken

Der Spieler dreht alle seine Aktionsmarker wieder auf die Vorderseite und kann sie somit ab dem nächsten Zug wieder benutzen.



Zum Abschluss des Zuges füllt der Spieler jedes leere Feld des Rondells mit einem neuen, aus dem Beutel gezogenen Plättchen, auf. Fehlt mehr als 1 Plättchen, geschieht dies Feld für Feld in aufsteigender Zahlenfolge (1-4).



Anmerkung: Die Plättchen werden immer so gelegt, dass der Pfeil auf dem Plättchen die gleiche Ausrichtung wie der Pfeil auf dem Rondell besitzt.

Besonderheit:

1. Es sind 12 **Mittelsäulen-Plättchen** vorhanden. Sind alle 8 dafür vorgesehenen **Felder** bebaut, gehen die übrigen 4 Plättchen wie folgt aus dem Spiel: Befinden sich noch Mittelsäulen-Plättchen auf dem Rondell werden diese nun unmittelbar vor dem Auffüllen entfernt. Mittelsäulen-Plättchen die danach aus dem Beutel gezogen werden, gehen sofort aus dem Spiel. Das Rondell wird komplett aufgefüllt.



2. Kann das Rondell nicht mehr aufgefüllt werden, weil die Plättchen im Beutel aufgebraucht sind wird solange weitergespielt, bis das letzte Plättchen verbaut worden ist.

Anmerkung: In dem seltenen Fall, dass zu Ende des Spiels ein oder mehrere Plättchen übrig bleiben, die nicht mehr regelgerecht verbaut werden können, endet hier das Spiel. Unfertige Viertel werden gewertet.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Viertelwertung

Plaziert ein Spieler ein Mosaikplättchen auf dem **letzten freien Feld** eines Viertels, wird dieses **nach seinem Zug gewertet**.

Jeder Spieler, der mindestens einen eigenen Arbeiter in diesem Viertel besitzt, bekommt nun **Gold** nach folgender Tabelle:

| Arbeiter | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|----------|---|---|---|----|----|----|
| Gold | 4 | 6 | 9 | 13 | 18 | 24 |

Anschließend nimmt jeder Spieler seine **Arbeiter** aus diesem Viertel **zurück in seinen Vorrat**. Sie können ab jetzt wieder eingesetzt werden.

Die **Mosaikplättchen** bleiben liegen.

Beispiel für eine Viertelwertung:



| | | |
|----------|---|-----------|
| 5 x grün |  | = 18 Gold |
| 3 x rot |  | = 9 Gold |
| 1 x blau |  | = 4 Gold |
| 0 x gelb |  | = 0 Gold |

Anmerkung: Plättchen eines gewerteten Viertels können weiterhin als Teil einer Fläche gleichfarbiger Plättchen Gold bringen.

Spielende

Das Spiel endet nach der letzten Viertelwertung.

Wer nun das meiste Gold besitzt ist der Gewinner.

Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Das Spiel zu zweit

Jeder Spieler besitzt je 7 Arbeiter in 2 Spielfarben. Daraus ergeben sich folgende Besonderheiten:

Arbeiter einsetzen bzw. umziehen:

Besitzt der Spieler in einem Viertel noch **keinen Arbeiter** auf einem Plättchen der gerade platzierten Farbe, muss er sich für **einen Arbeiter** seiner **beiden Spielfarben** entscheiden.

Besitzt der Spieler in einem Viertel bereits einen Arbeiter auf einem Plättchen gleicher Farbe, kann er wählen, ob dieser auf das neue Plättchen **umzieht** oder er einen **neuen Arbeiter** – soweit im Vorrat vorhanden – der anderen Farbe dort **einsetzt**.

Besitzt der Spieler **je einen Arbeiter** beider Spielfarben auf zwei Plättchen gleicher Farbe, kann er entscheiden

welcher der beiden Arbeiter auf das neue Plättchen dieser Farbe **umzieht**.

Siegpunkte für Arbeiter:

Arbeiter verschiedener Farbe bilden **keine gemeinsame Gruppe**.

Viertelwertung:

Arbeiter beider Farben werden **getrennt** voneinander gewertet. Erhaltenes Gold wird mit einem Zählstein abgetragen.

