

RÜDIGER DORN MERCADO

Falsches Geld und wahrer Ruhm

Für 2–4 kauffreudige Spieler ab 10 Jahren



SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Ihr seid wohlhabende Bürger. Geld besitzt jeder von euch reichlich – einen Beutel voller Münzen, in den allerdings auch Falschgeld geraten ist. Nun trachtet ihr danach, euren Ruhm in der Gesellschaft zu mehren. Dazu geht ihr auf den Markt der schönen Dinge. Verschiedene Händler bieten hier ihre Waren feil. Ein goldener Pokal, ein eleganter Brieföffner, eine schöne Uhr ... Doch andere gut betuchte Bürger machen euch dort Konkurrenz. Daher investiert ihr nicht nur in wertvolle Gegenstände. Ihr erwerbt auch Flakons mit betörenden Düften, die die Mitspieler so umnebeln, dass ihr besondere Vorteile erlangt. Und beim Marktaufseher und der Münzwechslerin bekommt ihr hilfreiche Privilegien und die seltenen Jokermünzen.

Sobald ihr eine Ware gekauft habt, rückt ihr auf der Ansehensleiste um den Wert dieser Ware vor. Wenn der erste Spieler das Startfeld wieder erreicht, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Wer nun am weitesten vorn steht, gewinnt.

SPIELMATERIAL

36 Warentafeln



24 wertvolle Gegenstände

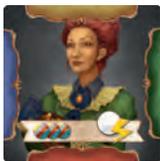


12 betörende Düfte

2 Markttafeln



Marktaufseher



Münzwechslerin

4 Münzbeutel



140 Holzmünzen



22x Gold

22x Silber

22x Rotbraun

22x Türkis

38x Schwarz

14x Weiß

4 Personentafeln



beidseitig bedruckt

1 Spielplan



beidseitig bedruckt

4 Beutelanhänger (beidseitig bedruckt)



18 Privilegien



15 Siegel



1 Startplättchen



4 Zählsteine

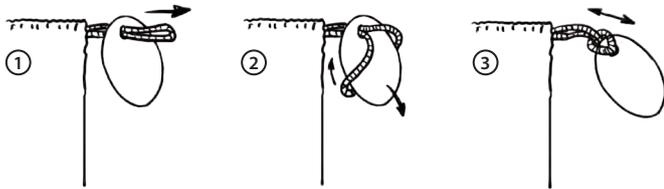


SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden alle Teile vorsichtig aus den Rahmen gelöst.

An jedem Beutel wird zur besseren Unterscheidung ein Anhänger angebracht.

- ① Dazu wird die Kordel durch das Loch im Anhänger gefädelt.
- ② Anschließend wird der Anhänger durch die Schlinge geschoben.
- ③ Dann wird die Schlinge festgezogen.



Hinweis: Jeweils 2 Münzen in Gold, Silber, Türkis und Rotbraun kommen nicht ins Spiel. Sie dienen nur als **Ersatz**, falls Münzen verloren gehen oder beschädigt werden.

Die **Warentafeln** werden nach ihren Rückseiten sortiert und jeweils gut gemischt.

So könnte das Spielfeld aufgebaut werden:



An den Rand der Spielfläche wird der **Spielplan** mit der **Seite A nach oben** ausgelegt. In die Mitte des Plans kommen zwei verdeckte **Privilegienstapel** als Vorrat und daneben der **Siegelvorrat**. Mit dem **Startplättchen** wird ein Feld des Spielplans abgedeckt. Im ersten Spiel ist das das einzelne Feld oben rechts mit dem abgebildetem Falschgeld (siehe Abbildung auf der nächsten Seite). In späteren Spielen entscheiden die Spieler gemeinsam, auf welches Feld das Startplättchen gelegt wird. Dadurch ergibt sich jedes Mal eine etwas andere Zählleiste.

Hinweis: Nach einigen Partien gibt es noch mehr Abwechslung mit mehr Aktionen, wenn man mit der B-Seite des Spielplans spielt. Auch hier wählen alle gemeinsam die Position des Startplättchens.

4 wertvolle Gegenstände und **2 betörende Düfte** werden aufgedeckt und **in die Tischmitte** gelegt. Die **2 Markttafeln** werden daneben gelegt. Alle 8 Tafeln werden so ausgerichtet, dass ihre **farbigen Ränder jeweils zur selben Seite zeigen**. Zwischen den Tafeln sollte jeweils ausreichend Platz bleiben, um an allen Seiten Münzen anlegen zu können (siehe Abbildung).

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält den **Beutel** mit dem Anhänger in dieser Farbe, die zugehörige **Personentafel** und den **Zählstein**. Die Farbe sollte so gewählt werden, dass sie mit der zum Spieler ausgerichteten Seite der Tafeln übereinstimmt. Mit welcher Seite (Bürgerin oder Bürger) die Personentafel ausgelegt wird, entscheidet jeder selbst.

Außerdem erhält jeder Spieler **1 Siegel**, das er neben seiner Personentafel bereitlegt.

25 Münzen Startkapital legt jeder Spieler in seinen Münzbeutel: **5 x Gold, 5 x Silber, 5 x Türkis, 5 x Rotbraun, 5 x Schwarz** (=Falschgeld)

Bei weniger als vier Spielern werden überzählige Beutel, Personentafeln, Zählsteine sowie goldene, silberne, türkisfarbige und rotbraune Münzen in die Schachtel zurückgelegt.

Wer die meisten echten Münzen in der Tasche hat, wird **Startspieler**. Lässt sich das nicht ermitteln, wird der älteste Spieler Startspieler.

Alle Zählsteine werden auf dem Startplättchen **gestapelt**. **Ganz oben** befindet sich der **Stein des Startspielers**, darunter werden die Zählsteine der Mitspieler in der Reihenfolge gestapelt, wie sie im Uhrzeigersinn sitzen; also der Stein seines linken Nachbarn an zweiter Stelle usw.

Zum Schluss werden noch die **Jokermünzen** und das **übrige Falschgeld** neben dem Spielplan bereitgelegt.

So wird der Spielplan aufgebaut:



- ① Nachziehstapel „betörende Düfte“
- ② Nachziehstapel „wertvolle Gegenstände“
- ③ Startplättchen
- ④ Privilegien
- ⑤ Siegel
- ⑥ Vorrat Jokermünzen
- ⑦ Vorrat Falschgeld
- ⑧ Spielplanseite A

DIE WARENTAFELN UND DIE MARKTTAFELN

Auf jeder Warentafel steht **oben links**, welche Münzen der Händler als **Kaufpreis** für die abgebildete Ware verlangt. Dieser Preis ist je nach Ware eine Kombination aus 2, 3 oder 4 Münzen.



Bei **mehrfarbigen Münzen** hat man die **freie Wahl**, welche Münzen man anbietet. Stehen mehrere solcher Münzen zusammen, müssen sie alle **dieselbe Farbe** haben; z. B. 3 x Gold.



Ist ein „Ungleich“-Zeichen (≠) dazwischen abgebildet, muss der Spieler **verschiedenfarbige** Münzen anbieten. Es darf keine Farbe doppelt vorkommen; z. B. 1 x Gold, 1 x Silber, 1 x Türkis.

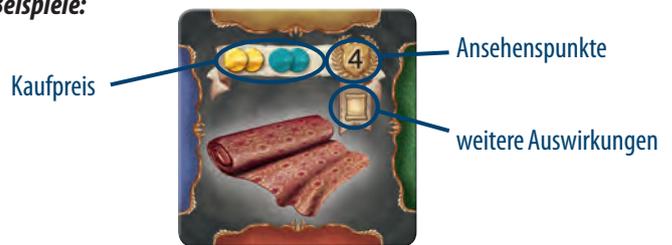


Oben rechts ist angegeben, wie viele **Ansehenspunkte** diese Ware dem Spieler bringt, der sie erwirbt.



Unterhalb der Ansehenspunkte stehen bei einigen Warentafeln zusätzlich **besondere Auswirkungen**, die eintreten, wenn die Tafel erworben wurde. Diese bringen meist Vorteile für den Käufer und Nachteile für die Mitspieler. Manchmal ist es aber auch umgekehrt.

Beispiele:



Um dieses wertvolle Tuch zu erwerben, muss ein Spieler 2 goldene und 2 türkisfarbige Münzen anlegen. Dafür erhält er 4 Ansehenspunkte und zusätzlich 1 Privileg.



Für diesen wertvollen Krug muss ein Spieler 2 silberne Münzen anlegen. Dafür erhält er 4 Ansehenspunkte, zusätzlich aber auch 1 Falschgeld.

Neben den Tafeln, die wertvolle Gegenstände zeigen, gibt es einige Tafeln, auf denen Flakons mit **betörenden Düften** abgebildet sind. Die meisten dieser Tafeln bringen **keine Ansehenspunkte**, haben dafür aber **positive Auswirkungen** auf ihre Käufer.

Zuletzt gibt es noch **zwei besondere Tafeln**: die **Markttafeln**. Sie zeigen zwei Personen, die auf dem Markt tätig sind und Vorteile gewähren: den Marktaufseher und die Münzwechlerin. Deren Dienste können die Spieler gegen den Einsatz von Münzen in Anspruch nehmen. Ansehenspunkte bringen sie nicht.

Alle Tafeln haben Ränder in den Farben der Spieler. Jeder Spieler legt seine Münzen immer nur an der Farbseite in seiner Spielerfarbe an. Das ist seine Anzahlung auf die begehrte Ware. So kann man jederzeit sehen, welcher Spieler bereits wie viele Münzen angezahlt hat.

SPIELABLAUF

Wer an der Reihe ist, ist der **aktive** Spieler. Er darf zu Beginn seines Zuges **1 Privileg** ausspielen und dessen Anweisungen befolgen. Anschließend muss er **eine** Aktion ausführen – entweder ...

A) **Münzen** aus seinem Beutel **ziehen** und **an den Waren- und Markttafeln anlegen**

oder

B) auf das Münzenziehen verzichten und **alle Münzen** von seiner Personentafel **zurück in seinen Beutel** legen.

AKTION A) MÜNZEN ZIEHEN UND ANLEGEN

Der Spieler zieht **3 Münzen** aus seinem Beutel und legt sie vor sich aus.

Hinweis: Sollte er weniger als 3 Münzen in seinem Beutel haben, muss er Aktion B) wählen.



Gegen Abgabe eines **Siegels** in den Vorrat darf er **2 weitere Münzen** ziehen und anlegen. Dies geht aber **nur einmal pro Spielzug**.

Sollte er weitere Siegel haben, darf er sie in diesem Zug nicht einsetzen.



Sind **schwarze Münzen** unter den gezogenen, hat der Spieler Pech gehabt. Er muss sie auf seine Personentafel legen. *Denn dieses Falschgeld würde jeder Händler gleich erkennen.* Das Falschgeld ist vorläufig aus dem Spiel. Entscheidet sich der Spieler in einem späteren Zug für Aktion B), wird auch das Falschgeld in den Beutel zurückgelegt.

Die übrigen gezogenen Münzen legt der Spieler nun an eine oder mehrere Waren- bzw. Markttafeln an. Wenn er kann, muss er mindestens 1 Münze legen. Alle Münzen, die er nicht anlegen kann oder will, legt er in seinen Beutel zurück.

MÜNZEN ANLEGEN

Die Münzen legt der Spieler **immer an der Seite der Tafeln** an, die mit **seiner Spielerfarbe** übereinstimmt. Sie müssen so gelegt werden, dass alle Spieler stets sehen können, wer wie viele Münzen an welche Tafel gelegt hat. Es können nur die Münzen angelegt werden, die auf der Tafel gefordert sind.

Bei **mehrfarbigen Münzen** darf der Spieler die **Farbe der Münzen wählen**, die er dort anlegt. Wenn die Tafel kein „Ungleichheitszeichen“ enthält, müssen **alle** Münzen diese gewählte Farbe haben. **Wichtig:** Die Wahl dieser Farbe gilt nur für diesen Spieler. Jeder Mitspieler darf sich dort für dieselbe oder eine andere Farbe entscheiden.



Beispiel:

Spieler Rot hat hier 3 silberne Münzen angelegt. Spieler Blau hat 2 goldene Münzen und Spieler Grün 2 silberne Münzen angelegt.



Weißer Münzen sind **Jokermünzen**, die die Spieler während des Spiels erhalten können. Sie können für jede Farbe eingesetzt werden.

Hinweis: Bei einigen besonderen Düften muss eine Jokermünze angelegt werden.

Die Händler verkaufen immer an den ersten Interessenten, der die verlangten Münzen zahlt. Liegt bei einer oder mehreren Waren- oder Markttafeln die auf der Tafel geforderte Kombination aus Münzen, so kommt es **am Ende des Zuges** zu einer Wertung.

Tipp: Daher sollte man darauf achten, wie hoch die Anzahlungen der Mitspieler bereits sind und ob sich der Versuch, ihnen einen Gegenstand streitig zu machen, noch lohnt.

Sollten die Voraussetzungen bei mehreren Tafeln erfüllt sein, entscheidet der Spieler **in welcher Reihenfolge** er die Tafeln **einzeln** wertet.

Wenn noch nicht genügend Münzen ausliegen, geschieht nichts weiter. Dann ist direkt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

WERTUNG DER WARENTAFELN

Wenn **am Ende seines Spielzugs** von einem Spieler an einer oder mehreren Warentafeln die geforderten Münzen liegen, kommt es hier zur **Wertung**.

Wichtig: Die Wertung der Ware erfolgt, wenn **an einer Seite** der Warentafel die benötigten Münzen anliegen. Ob und wie viele Münzen von den Mitspielern an den anderen Seiten dieser Warentafel liegen, ist unerheblich.

Der Spieler erhält die auf der Tafel angegebenen **Ansehenspunkte**, die er mit seinem Zählstein **auf dem Spielplan im Uhrzeigersinn** weiterzieht.



Die meisten wertvollen Gegenstände bringen zwischen 2 und 7 Punkten.



Diese Gegenstände bringen Punkte abhängig davon, **an welcher Stelle** sich der Zählstein des Spielers auf dem Spielplan befindet. **Beispiele:** An zweiter Stelle bekäme er 2 Punkte. An vierter Stelle bekäme er 4 Punkte. Stehen mehrere Zählsteine auf demselben Feld, gilt der obere Zählstein als weiter vorne und würde daher weniger Punkte bekommen.



Diese betörenden Däfte bringen eine **zunächst unbekannte Anzahl Punkte**. Vom Nachziehstapel der wertvollen Gegenstände wird die oberste Tafel aufgedeckt. Es zählen die darauf abgebildeten Ansehenspunkte. Danach wird die Tafel auf den Ablagestapel gelegt.



Haben Mitspieler ebenfalls Münzen an der gewerteten Warentafel angelegt, erhält von diesen Spielern derjenige, der dort die **zweitmeisten Münzen** angelegt hat, als kleinen Ausgleich **1 Siegel** aus dem Vorrat. Haben mehrere Mitspieler die zweitmeisten Münzen angelegt, bekommt jeder von ihnen 1 Siegel.

Manchmal hat der erfolgreiche Bürger Glück und erhält außer der Ware (= Ansehenspunkte) zusätzlich eine wertvolle Jokermünze vom Händler, sozusagen als kostenlose Zugabe. Es kann aber auch passieren, dass der Händler dem Käufer Falschgeld unterjubelt ...

Sind auf der Warentafel unterhalb der Ansehenspunkte **weitere Auswirkungen** angegeben, werden diese jetzt abgehandelt. Die Symbole werden auf **Seite 7** dieser Regel erklärt.

Anschließend muss der **aktive Spieler**, der die Warentafel erworben hat, **seine Münzen** von der gewerteten Warentafel **auf seine Personentafel** legen. Sie kommen erst wieder ins Spiel, wenn er in einem späteren Zug Aktion B) wählt. Sollte eine **Jokermünze** (weiß) dabei sein, kommt sie **in den Vorrat zurück**, da sie nur einmal **erfolgreich** eingesetzt werden kann.

Die Mitspieler erhalten ihre Anzahlung zurück. Sie **legen ihre Münzen** (auch Jokermünzen), die an dieser Warentafel anliegen, **in ihre Beutel zurück** und können sie somit später erneut einsetzen.

Sobald die Ware verkauft wurde, verschwindet der Händler und schließt seinen Stand. Doch schon erscheint ein Kollege auf dem Markt, der sofort einen Stand eröffnet und eine neue Ware feilbietet.

Zum Abschluss werden die **gewerteten Warentafeln aus dem Spielfeld entfernt** und auf offenen Ablagestapeln gesammelt. Die Lücken in der Auslage werden mit Warentafeln der **jeweiligen Nachziehstapel gefüllt**. **Hinweis:** Sollte ein Nachziehstapel aufgebraucht sein, werden die Tafeln des zugehörigen Ablagestapels gemischt und bilden den neuen Nachziehstapel.

NICHT VERGESSEN:

Nach der Wertung einer Warentafel legt der **aktive Spieler** seine Münzen immer auf seine **Personentafel**.

Die Münzen der **Mitspieler** kommen in ihre **Beutel** zurück.

WERTUNG DER MARKTTAFELN

Diese beiden Tafeln zeigen zwei Marktpersonen, deren Dienste die Spieler in Anspruch nehmen können. Wie bei den Warentafeln muss ein Spieler hierfür die geforderten Münzen anlegen.



Marktaufseher: Der Spieler muss **3 verschiedene Münzen** anlegen. Dafür erhält er **1 Privileg** aus dem Vorrat.



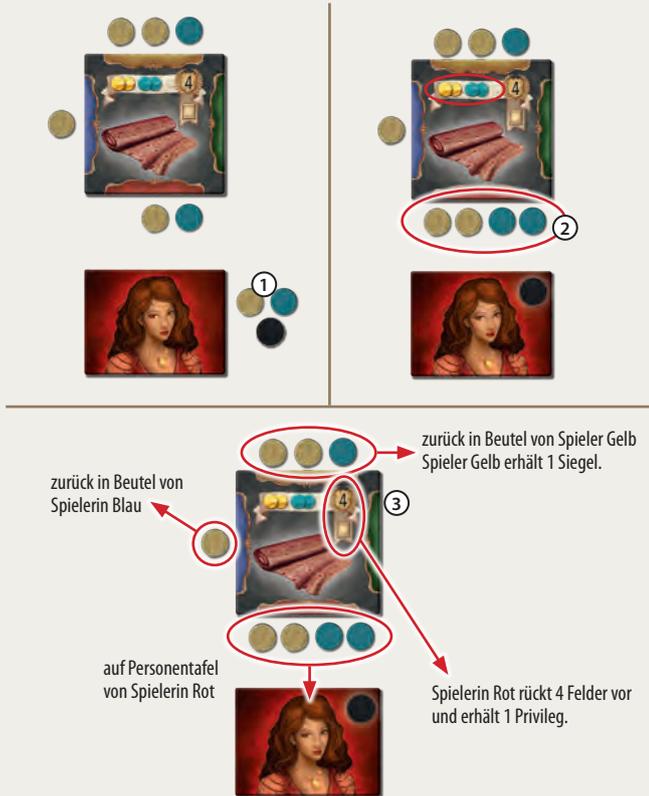
Münzwechslerin: Der Spieler muss **3 Münzen einer Farbe** anlegen. Dafür erhält er **1 Jokermünze** aus dem Vorrat. Diese Jokermünze muss er **sofort** an einer anderen Tafel anlegen, wodurch eine Wertung ausgelöst werden kann.

Wie bei den Warentafeln muss der Spieler seine Münzen nach der Wertung auf seine Personentafel legen.

Mitspieler, die ebenfalls an der gewerteten Markttafel Münzen liegen haben, **lassen sie dort liegen**. Es gibt **kein Siegel** für den Mitspieler mit den zweitmeisten Münzen an dieser Tafel.

Wichtig: Die beiden Marktpersonen werden **nicht** aus dem Spielfeld **entfernt**. Sie bleiben während des ganzen Spiels liegen, so dass man ihre Dienste immer wieder in Anspruch nehmen kann.

Beispiel für einen Spielzug:



Spielerin Rot kommt an die Reihe. Ein Privileg will sie nicht ausspielen.

① Sie entscheidet sich für Aktion A) und zieht 3 Münzen aus dem Beutel: 1 Falschgeld, 1 goldene Münze, 1 türkisfarbene Münze.

② Das Falschgeld muss sie auf ihre Personentafel legen. Die beiden anderen Münzen legt sie an der Warentafel „Tuch“ an. Aus einer früheren Runde hat sie dort bereits 1 goldene und 1 türkisfarbene Münze liegen. Damit hat sie den verlangten Kaufpreis bezahlt.

③ Sie erhält 4 Ansehenspunkte, die sie mit ihrem Zählstein auf dem Spielplan weiterzieht. Außerdem erhält sie aus dem Vorrat 1 Privileg. Ihre 4 angelegten Münzen muss sie auf ihre Personentafel legen. Spieler Gelb hat nach Spielerin Rot die meisten Münzen hier angelegt. Dafür erhält er 1 Siegel aus dem Vorrat. Seine 3 Münzen legt er in seinen Beutel zurück. Spielerin Blau erhält kein Siegel. Auch sie legt ihre 1 Münze in ihren Beutel zurück.

Anschließend wird die gewertete Warentafel auf den Ablagestapel gelegt und durch eine neue vom Nachziehstapel ersetzt. Danach ist Spielerin Blau an der Reihe.

DER SPIELPLAN

Auf dem Spielplan zieht ein Spieler bei einer Wertung seinen Zählstein **im Uhrzeigersinn** um die auf der Warentafel angegebenen Ansehenspunkte vor. Punkte verfallen lassen darf er nicht. Von anderen Zählsteinen besetzte Felder werden beim Ziehen mitgezählt.

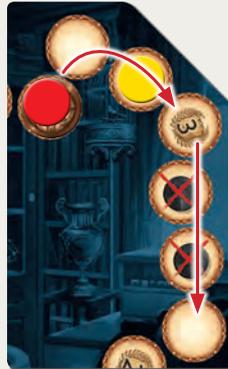
Beendet der Spieler seine Bewegung auf einem **unbesetzten** Feld, das ein Symbol zeigt, **muss** er die zugehörige Aktion ausführen (siehe Seite 7).

Ist das Feld bereits von einem oder mehreren Zählsteinen **besetzt**, stellt der Spieler seinen Stein **auf** den obersten Zählstein. Das Symbol des Feldes beachtet er in diesem Fall **nicht**.

Beispiele:



Spielerin Rot zieht 4 Felder vor. Das besetzte Feld von Spieler Gelb wird mitgezählt. Sie beendet ihre Bewegung auf einem Symbolfeld, das ihr erlaubt, 1 Falschgeld aus ihrem Beutel in den Vorrat zurückzulegen.



Hätte Spielerin Rot eine Ware erworben, die 3 Punkte bringt, wäre sie auf dem Symbolfeld gelandet, das ihr erlaubt, 3 weitere Felder vorzurücken.



Wäre dieses Symbolfeld von Spieler Gelb besetzt, würde Spielerin Rot ihren Zählstein auf den gelben Zählstein setzen. Das Symbolfeld würde dann nicht gelten.

Wichtig: Zieht ein Spieler durch **Ausspielen eines Privilegs** auf ein unbesetztes Symbolfeld, hat der Spieler die **Wahl**, ob er die zugehörige Aktion ausführen will oder nicht.

AKTION B) MÜNZEN IN DEN BEUTEL ZURÜCKLEGEN

Statt Aktion A) zu wählen, nimmt der Spieler **alle Münzen von seiner Personentafel** und **legt sie zurück in seinen Beutel**.

Dazu muss mindestens 1 Münze auf seiner Personentafel liegen.

Je früher sich ein Spieler für diese Aktion entscheidet, desto größer sind seine Chancen, später wieder eine bestimmte Farbe zu ziehen.

Allerdings kommt dadurch auch das Falschgeld wieder in den Beutel zurück.

ERKLÄRUNG DER SYMBOLE



Der Spieler erhält 1 Jokermünze aus dem Vorrat, die er in seinen Beutel legt.



Der Spieler erhält 1 Falschgeld aus dem Vorrat, das er in seinen Beutel legt.



Der Spieler legt 1 Falschgeld aus seinem Beutel in den Vorrat zurück. **Hinweis:** Hat er kein Falschgeld in seinem Beutel, nimmt er es von seiner Personentafel. Sollte er auch dort kein Falschgeld haben, geschieht nichts.



Der Spieler erhält 1 Privileg aus dem Vorrat, schaut es sich an und legt es verdeckt vor sich ab. Mit einem Privileg darf man je nach Angabe 1 bis 3 Felder auf dem Spielplan vorrücken. Privilegien mit den Werten 1 oder 2 bringen häufig weitere Vorteile.



Der Spieler erhält 1 Siegel aus dem Vorrat und legt es vor sich ab.



Der Spieler ist nach seinem Spielzug sofort noch einmal an der Reihe. Er darf erneut 1 Privileg einsetzen und anschließend Aktion A) oder B) wählen. Entscheidet er sich für A), darf er erneut 1 Siegel einsetzen und 2 weitere Münzen ziehen.



Von Symbolen mit dieser Abbildung sind nur die Mitspieler betroffen, nicht der aktive Spieler, der am Zug ist:

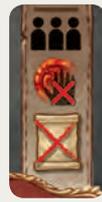
Beispiele:



Jeder Mitspieler muss 2 Falschgeld aus dem Vorrat in seinen Beutel legen.



Bei dieser Warentafel erhalten die Mitspieler kein Siegel.



Die Mitspieler erhalten kein Siegel. Jeder Mitspieler muss 1 Privileg seiner Wahl abgeben (kommt aus dem Spiel). Wer kein Privileg hat, muss nichts abgeben.

Wenn es auf einer Warentafel sowohl Auswirkungen für den aktiven Spieler als auch für die Mitspieler gibt, sind diese durch einen waagerechten Strich voneinander getrennt.

Beispiele:



Der aktive Spieler erhält 1 Siegel und 1 Privileg. Die Mitspieler erhalten kein Siegel. Jeder Mitspieler muss 1 Privileg abgeben, falls vorhanden.



Der aktive Spieler erhält nach diesem Zug einen vollständigen weiteren Spielzug. Jeder Mitspieler muss 2 Falschgeld aus dem Vorrat in seinen Beutel legen. Die Mitspieler erhalten kein Siegel.

ZUSÄTZLICHE SYMBOLE AUF SPIELPLANSEITE B:



Jeder Mitspieler erhält 1 Falschgeld aus dem Vorrat, das er in seinen Beutel legt.



Jeder Mitspieler erhält 1 Jokermünze aus dem Vorrat, die er in seinen Beutel legt.



Hinweis: Sollte es einmal vorkommen, dass Falschgeld, Jokermünzen oder Siegel nicht ausreichend vorhanden sind, wird das entsprechende Symbol nicht beachtet.

SPIELENDE



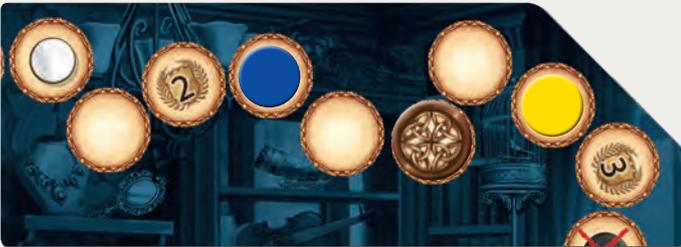
Sobald ein Spieler mit seinem Zählstein das **Startplättchen erreicht oder überschreitet**, wird das Spielende eingeleitet. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, so dass alle Spieler gleich oft an der Reihe waren.

Wichtig: Symbole auf Feldern, die sich hinter dem Startplättchen befinden, werden jetzt **nicht mehr** beachtet.

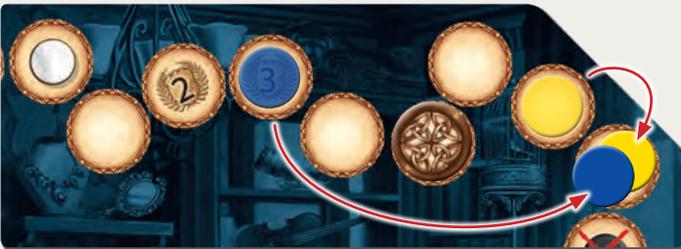
Am Ende der Runde gibt es angefangen beim Startspieler reihum noch jeweils **1 Punkt für nicht eingesetzte Siegel** und die **Punkte von nicht eingesetzten Privilegien**. Weitere Symbole auf den Privilegien werden nicht mehr beachtet.

Nachdem die Spieler mit ihren Zählsteinen um die entsprechende Punktzahl vorgerückt sind, **gewinnt derjenige, der nun am weitesten vorn steht**. Bei Gleichstand gewinnt, wessen Zählstein obenauf liegt.

Beispiel:



*Spieler Gelb hat das Startplättchen überschritten.
Am Ende der Runde gibt es noch Punkte für übrige Siegel
und Privilegien.*



*Spieler Gelb hat 1 Siegel und zieht daher 1 Feld voran.
Das Symbolfeld „3 Felder vorrücken“ wird jetzt nicht mehr beachtet.
Spielerin Blau hat 2 Privilegien, die sie zusammen 3 Punkte vorbringen.
Das auf ihrem Privileg abgebildete Siegel erhält sie nicht mehr.
Außerdem hat sie noch 2 Siegel. Sie zieht insgesamt 5 Felder weiter.
Dadurch landet sie auf dem Feld von Spieler Gelb.
Da Spielerin Blau nun oben ist, gewinnt sie das Spiel.*



Der Autor und der Verlag danken allen Testspielern und Regellesemern.



Der Autor:

Rüdiger Dorn, geboren 1969, lebt mit seiner Frau und den drei Kindern in Süddeutschland. Der Diplom-Handelslehrer hat schon zahlreiche Kinder-, Familien- und Erwachsenenspiele entwickelt, darunter das Kennerspiel des Jahres „Istanbul“ und die für das Spiel des Jahres nominierten Titel „Las Vegas“ und „Karuba“. Mit seinem spannenden Beutelspiel „Mercado“ ist er nach vielen Spielen erneut im Kosmos Verlag vertreten.

Redaktion: Wolfgang Lüdtko

Redaktionelle Unterstützung: Peter Neugebauer, Klaus Teuber, Benjamin Teuber

Illustration und Grafik: Fiore GmbH | www.fiore-gmbh.de

© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5–7

70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Art.-Nr. 692964

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN GERMANY