

BAZAAR

BAZAAR

Casablanca, Bagdad, Istanbul-wohlklingende Namen aus der Welt des malerischen Orients. Hier - wie nirgendwo anders auf der Welt - blüht auch der Handel mit exotischen Waren. In diesem Spiel konzentrieren Sie sich auf besonders edles Tauschgut: kostbare Edelsteine. Diamanten, Rubine, Saphire, Opale und Topas sind die Steine, die Sie im Laufe des Spiels durch geschicktes Handeln bzw. Tauschen auf dem Bazaar ergattern müssen.

Bazaar ist ein Spiel für 2-6 Personen ab 12 Jahren.

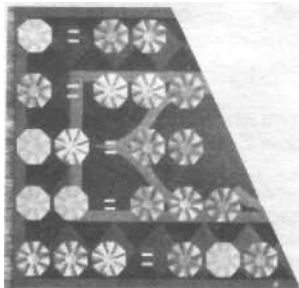
Ziel des Spieles ist es, durch gekonntes Eintauschen von Edelsteinen am Ende des Spiels die meisten Punkte erreicht zu haben.

1. Ausstattung

10 Tauschkarten

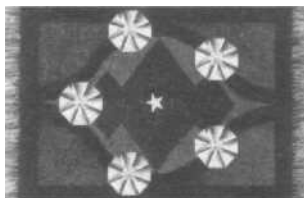
- 49 Warenkarten (4 Karten davon ohne Edelsteine)
- 100 Edelsteine (je 20 Stück in einer Farbe)
- 1 Farbwürfel
- 1 Tabellenblock (zum Notieren des Punktestandes)
- 1 Spielanleitung

Tauschkarten



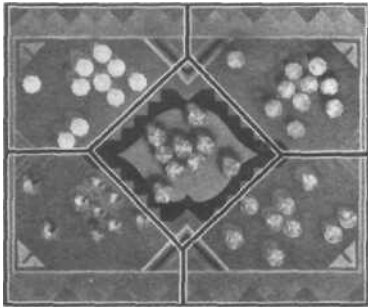
Insgesamt zehn der nebenstehend abgebildeten Tauschkarten stehen auf dem Bazaar zur Verfügung. Jede repräsentiert einen Händler, der in der Lage ist, die angegebenen Tauschaktionen durchzuführen. Beispiel: Ein Spiel wird mit den Tauschkarten 1 und 2 gespielt. Nach der ersten Runde hat ein Spieler einen Rubin. In der anschließenden Runde kann er mit dem Rubin handeln, indem er ihn in den Bazaar zurückgibt und dafür je einen Topas, Opal, Diamant und Saphir (siehe Reihe 4 auf Tauschkarte 1) oder aber zwei Diamanten (siehe Reihe 1 auf Tauschkarte 2) bekommt. Tauschkarte 2 bietet ihm keine Möglichkeit, mit einem Rubin allein einen Tausch durchzuführen.

Warenkarten



Die 45 Warenkarten, von denen hier eine beispielhaft abgebildet ist, bilden das Ziel der auf dem *Bazaar* durchgeführten Tauschaktionen. Jede zeigt einen mit fünf Edelsteinen belegten Teppich. Ein Spieler kann eine Warenkarte kaufen, wenn er die fünf auf ihr abgebildeten Edelsteine besitzt.

Bazaar



Jeweils 20 Edelsteine der folgenden Gattungen sind auf dem Bazaar vorhanden:

- Rubin - roter Stein
- Saphir - blauer Stein
- Opal - grüner Stein
- Topas - gelber Stein
- Diamant- weißer Stein

Farbwürfel

Der in diesem Spiel enthaltene Farbwürfel zeigt neben den fünf mit den Edelsteinen übereinstimmenden Farben auch ein Feld mit Stern.

Tabellenblock

Auf diesem Block wird für jeden Spieler der erreichte Punktestand notiert. Außerdem enthält er eine Übersichtstabelle, aus der die Punktgewinne der verschiedenen Tauschaktionen entnommen werden können.

2. Spielaufbau und -beginn

Zuerst legen die Spieler fest, welche zwei der zehn Tauschkarten in diesem Durchgang verwendet werden. Die anderen Tauschkarten werden für dieses Spiel nicht benötigt. Anschließend werden die Warenkarten gemischt und je fünf werden mit der Bildseite nach oben in vier Stapeln auf den Tisch gelegt. Unter jeden Stapel kommt eine Warenkarte, die nur einen Stern zeigt. Die restlichen Warenkarten werden nicht gebraucht. Nun werden die Edelsteine in die passenden Fächer des Bazaars einsortiert.

Die Spieler würfeln jetzt mit dem Farbwürfel, um den Anfänger zu ermitteln. Die Reihenfolge der Farben ist: Stern, weiß, blau, grün, rot, gelb. Der Spieler mit der höchsten Farbe beginnt; gespielt wird im Uhrzeigersinn.

3. Gliederung einer Spielrunde

In der ersten Runde würfelt jeder Spieler mit dem Farbwürfel und nimmt einen Edelstein der gewürfelten Farbe aus dem Bazaar. Wird Stern gewürfelt, kann ein beliebiger Edelstein genommen werden.

Während der nächsten Spielrunden kann jeder Spieler entweder mit dem Farbwürfel würfeln und dabei einen weiteren Edelstein nehmen, oder er kann in seinem Besitz befindliche Edelsteine gegen andere eintauschen. Dazu sucht er sich einen der zehn auf den Tauschkarten abgebildeten Wechselkurse aus, gibt die auf der einen Seite des Gleichheitszeichens abgebildeten Edelsteine in den Bazaar zurück und erhält dafür die auf der anderen Seite des Zeichens abgebildeten Edelsteine. In jeder Runde darf jeder Spieler nur einmal mit Edelsteinen handeln. Ein Spieler darf nur entweder würfeln oder handeln.

4. Edelsteine

Ein Spieler darf nach Abschluß seiner Spielrunde nie mehr als zehn Edelsteine besitzen. Er kann zwar durch Handeln mehr als zehn bekommen, muß dann aber durch den Kauf einer Warenkarte die Anzahl der Edelsteine wieder auf zehn oder weniger reduzieren, bevor der nächste Spieler die Runde fortsetzt.

Wird entdeckt, daß ein Spieler mehr als zehn Edelsteine besitzt, muß der links neben ihm sitzende Spieler die überzähligen Edelsteine sofort in den Bazaar zurückgeben. Dabei kann er die zurückgegebenen Edelsteine beliebig auswählen.

5. Warenkarten

Hat ein Spieler durch Handeln oder Würfeln mit dem Farbwürfel fünf Edelsteine in seinem Besitz, die mit den auf einer Warenkarte abgebildeten Edelsteinen übereinstimmen, kann er - wenn er an der Reihe ist - diese Warenkarte kaufen, indem er seine Edelsteine in den Bazaar zurückgibt. Nach dem Kauf werden die dabei verdienten Punkte auf dem Tabellenblock notiert.

Achtung: Ein Spieler **muß** in seinem Spielzug würfeln oder tauschen, bevor er eine Warenkarte kaufen kann.

Ein Spieler ist nicht gezwungen, eine Warenkarte zu kaufen. Er kann auch versuchen, die Anzahl der nach dem Kauf übrigbleibenden Edelsteine zu reduzieren, um dadurch mehr Punkte zu kassieren. Dabei läuft er jedoch Gefahr, daß ihm die Karte vorher von einem anderen Spieler weggeschnappt wird.

6. Punktwertung

restliche Edelsteine	Punktwertung		
		*	**
3 und mehr	1	2	3
2	2	3	5
1	3	5	8
0	5	8	12

Der Punktwert der verschiedenen Warenkarten wird durch die Anzahl der nach dem Kauf übriggebliebenen Edelsteine bestimmt. Die nachfolgende Tabelle zeigt, wie sich übriggebliebene Edelsteine auf die Punktwertung auswirken:

Ein Spieler, der nach einem Kauf drei Edelsteine übrig hat, bekommt demnach einen Punkt gutgeschrieben. Behält er nur einen Edelstein, bekommt er drei Punkte usw.

Verschiedene Warenkarten sind mit einem Stern gekennzeichnet. Für die Punktwertung beim Kauf dieser Karten gilt die in der oben abgebildeten Tabelle mit einem * ausgewiesene Spalte. Sie wird auch dann angewandt, wenn ungekennzeichnete Warenkarten gekauft werden, nachdem bereits ein Warenkarten-Stapel aufgebraucht wurde. Die **-Spalte wird dann beim Kauf von *-Warenkarten eingesetzt, wenn bereits ein Warenkartenstapel aufgebraucht wurde.

- 1. Beispiel: Ein Spieler kauft eine mit * gekennzeichnete Warenkarte. Bisher wurde noch kein Warenkartenstapel verbraucht. Daher liest er in der *-Spalte den erreichten Punktwert ab.*
- 2. Beispiel: Ein Spieler kauft jetzt erneut eine mit * gekennzeichnete Warenkarte. Inzwischen wurde bereits ein Warenkartenstapel verbraucht. Daher liest er in der** -Spalte den erreichten Punktwert ab.*

7. Spielende

Sobald alle Warenkarten zweier Stapel verkauft worden sind, schließt der Bazaar, und das Spiel endet.

Der Spieler mit dem höchsten Punktwert hat das Spiel gewonnen. Haben zwei Spieler den gleichen Punktwert erzielt, gewinnt derjenige Spieler mit den wenigsten Warenkarten. Ist auch die Anzahl der Warenkarten gleich, teilen sich die betreffenden Spieler den Sieg.