

MARRACASH

Spielübersicht für die ersten Spiele



Lesen Sie bitte zuerst diese Einführung durch, um einen Überblick über das Spiel zu bekommen. Damit Ihnen der Einstieg in das Spiel so leicht wie möglich fällt» verwenden wir das neue, preisgekrönte Regel-System aus „Die Siedler von Catan“, das aus 3 Teilen besteht; A ,B und C.

B. Nach dieser Einführung lesen Sie bitte die kurze Spielanleitung auf der Rückseite: Danach können Sie sofort mit dem Spiel beginnen.

C. Spezielle Regelfragen können Sie im „Händler-Almanach“ nachlesen: Dort finden Sie Beispiele und zusätzliche Regelvarianten.

1. Sie sind ein Händler in Marrakesch und versuchen „Cash“ zu machen - Geld zu verdienen. Mit Ihren letzten Dirham (Ihr Startkapital) kaufen Sie sich einen Laden in der Altstadt.

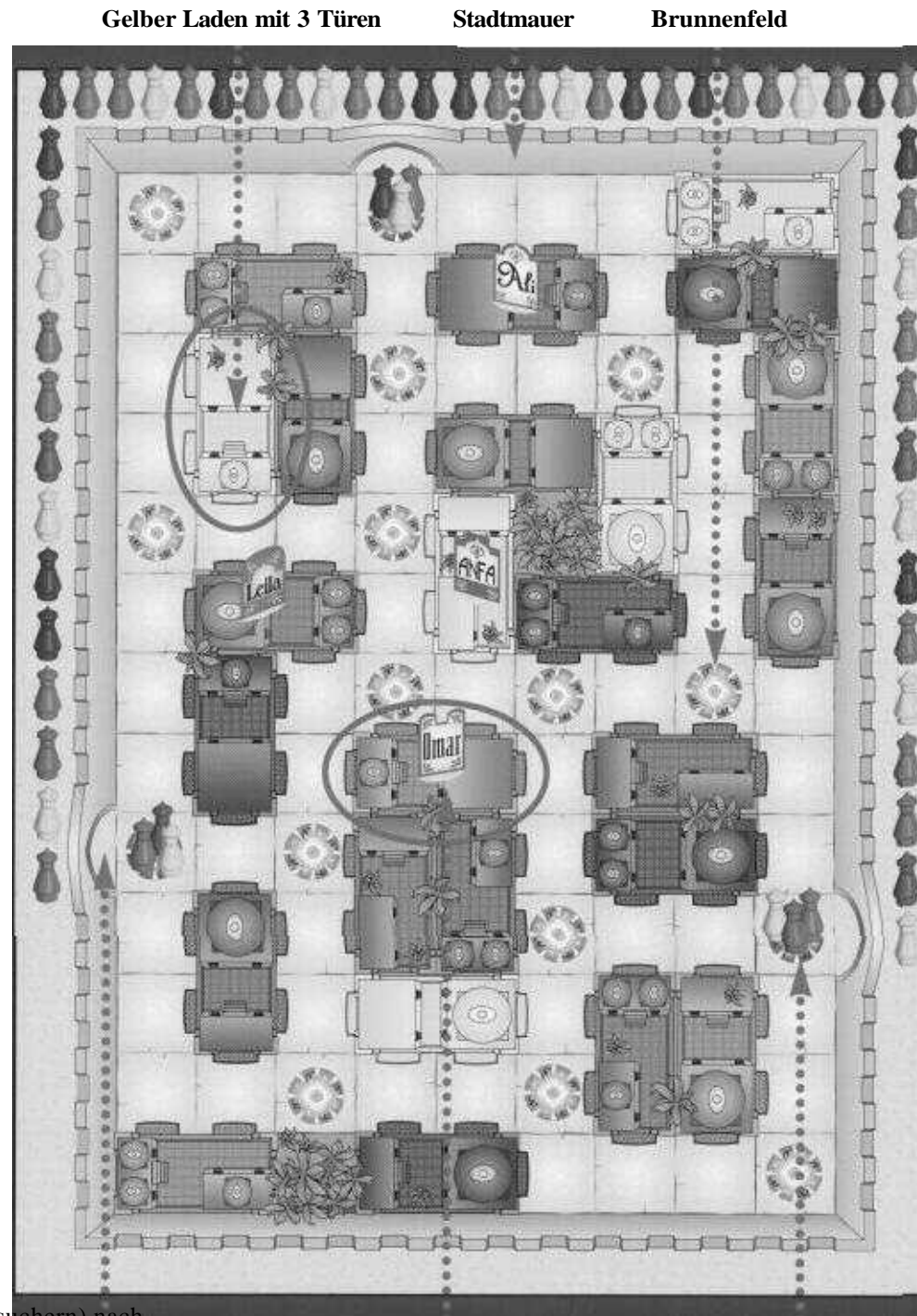
2. Mit Ihrem Laden - bis zu sechs können Sie erwerben - verdienen Sie immer dann Geld, wenn die Besucher der Stadt den Laden betreten:
Wer bei Ihnen eintritt, wird zum Kunden und läßt sein Geld bei ihnen!

3. Aber: Auch in MarraCash sind die Besucher wählerisch! Ein Besucher betritt einen Laden nur, wenn er ihm gefällt - wenn er also die richtige (gleiche) Farbe hat. So treten zum Beispiel alle Besucher in roter Kleidung nur in rote Läden ein.

4. Zu Beginn des Spieles ist es in der Altstadt noch sehr ruhig. Deshalb werden in der ersten Runde nur Läden versteigert. Reihum wählt jeder Spieler einen Laden aus und bietet ihn zur Versteigerung an. Der Meistbietende zahlt die gebotene Summe und setzt sein eigenes Schild auf den Laden.

5. Noch befinden sich die meisten Besucher außerhalb der Mauern, die die Altstadt umgeben. Durch drei Tore kommen die Besucher herein. Schon haben die drei ersten Besuchergruppen die Altstadt betreten und stehen um den Brunnen auf den jeweiligen Eingangsfeldern herum.

6. Die nächsten Besucher können die Altstadt erst dann betreten, wenn ein Eingangsfeld leer geworden ist. Immer dann rückt eine neue Gruppe (bestehend aus 2 bis 1 Besuchern) nach.



7. Eine Besuchergruppe zieht immer gemeinsam los - bis zu einem benachbarten Brunnenfeld - dort muß sie anhalten. Eine Gruppe bewegen darf natürlich nur der Spieler, der an der Reihe ist.

8. Zieht eine Besuchergruppe an einem Laden vorbei, der bereits einem der Spieler gehört, so treten alle Besucher gleicher Farbe sofort in Jen Laden ein - sie werden zu Kunden.

9. Jeder Kunde, der einen Laden betritt, bringt dem Besitzer des Ladens Geld ein:
Der erste Kunde erbringt 100 Dirham, der zweite 200 Dirham usw.

10. Bringt der Eigentümer selbst Kunden in seinen Laden, so kassiert er die ganze Summe. Ist es jedoch ein anderer Spieler, der die Gruppe bewegt, so erhält er eine Provision für seine Zubringerdienste.

11. Mit den Einnahmen können neue Läden ersteigert werden. Deshalb hat jeder Spieler - wenn er an der Reihe ist - die Wahl, ob er eine Besuchergruppe bewegen will, oder ob er lieber einen der noch freien Läden versteigert.

12. Das Spiel geht dem Ende zu, wenn alle Besucher die Altstadt betreten haben. Jeder Spieler kommt noch einmal an die Reihe, Wer dann die meisten Dirham verdient hat, gewinnt das Spiel. So einfach geht das in MarraCash,

Tor

Dieser Laden gehört Omar (Spieler A)

Eingangsfeld

Teil B bitte wenden!

MARRACASH

von Stefan Dorra

Spielanleitung

B Lesen Sie bitte diese kurze Regel ganz durch. Danach können Sie sofort losspielen. Wir empfehlen aber, das Regelstudium in einer ruhigen Stunde vor dem ersten Spiel zu erledigen.

Ziel des Spieles

Am Ende die meisten Dirham (Bargeld) zu besitzen. Andere Werte spielen keine Rolle.

Vorbereitungen

- Lösen Sie vor dem allerersten Spiel die 24 Ladenschilder und die 4 Kärtchen „Spielübersicht“ aus dem Kartonbogen.
 - Drücken Sie die Ladenschilder in die 24 Standfüße.
- 1) Jeder Spieler erhält ein Kärtchen „Spielübersicht“.
 - 2) Jeder Spieler wählt einen Spielernamen aus (Ali, Anfa, Omar, Leila) und erhält die 6 entsprechenden Ladenschilder.
 - 3) Alle Spieler verteilen gemeinsam die Spielfiguren (Besucher):
 - Auf jedes der drei blauen Brunnenfelder werden drei Besucher gesetzt - auf einem Feld darf aber jede Farbe höchstens einmal stehen.
 - Die übrigen 45 Besucher werden außerhalb der Stadtmauer auf den Spielplanrand gesetzt in - U-Form. Die Anordnung ist beliebig, es dürfen aber nicht mehr als drei Besucher gleicher Farbe nebeneinander stehen. Die „Besucherschlange“ darf nur zwei Enden haben - siehe Spielübersicht.
 - 4) Ein Spieler verwaltet die Bank. Er zahlt an alle Spieler das Startkapital in Höhe von 1.200 Dirham aus: 1 x 500, 2x200, 2x100, 4x25 Dirham.
 - 5) Der blaue Versteigerungsstein wird neben dem Spielplan bereitgelegt.
 - 6) Die Spielkarten werden für die ersten Spiele nicht benötigt. Informationen über die Einbeziehung der Karten finden Sie im „Händler-Almanach“.

Der Spielablauf

Ein Startspieler wird ermittelt. Nach Beendigung seines Zuges setzt immer der linke Nachbar das Spiel fort.

Die 1. Runde

In der ersten Runde werden nur Läden versteigert.

- Wer an der Reihe ist, wählt einen beliebigen Laden aus und setzt den blauen Versteigerungsstein darauf.
- Der Versteigerer des Ladens muß selbst ein erstes Angebot abgeben - das Mindestgebot liegt bei 100 Dirham.
- Nacheinander (im Uhrzeigersinn) dürfen jetzt alle anderen Spieler ebenfalls ein Angebot abgeben (das aber höher als das letzte sein muß) oder passen. Wer paßt, scheidet aus dieser Versteigerungsrunde aus.
- Wer zuletzt allein übrig bleibt (es sind beliebig viele Durchgänge erlaubt), stellt eines seiner 6 Schilder auf den versteigerten Laden. Der blaue Versteigerungsstein wird wieder weggenommen und der Spieler muß die gebotene Summe zahlen.
- Die gebotene Summe muß an die Bank gezahlt werden. Aber: Der Versteigerer erhält von dieser Summe eine Provision!

Kaufpreis:	bis 500 Dirham	ab 525 Dirham
Provision:	100 Dirham	200 Dirham

- Kauft aber der Versteigerer den Laden selbst, so erhält er keine Provision; die ganze Summe muß an die Bank gezahlt werden.
- Die 1. Spielrunde endet, wenn jeder Spieler einen Laden versteigert hat. Es ist aber durchaus möglich, daß ein Spieler ohne Laden in das eigentliche Spiel (die 2. Runde) startet.

Die 2. und folgende Runden

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, muß eine der drei folgenden Zugmöglichkeiten wählen. Der Zug eines Spielers besteht immer aus zwei Aktionen, die er nacheinander ausführen muß;

- a) Der Spieler wählt eine beliebige Besuchergruppe aus und zieht die ganze Gruppe auf ein benachbartes Brunnenfeld. Beispiel siehe Almanach.

Und: Danach wählt der Spieler nochmal eine Besuchergruppe (das kann auch dieselbe sein) und zieht sie zu einem benachbarten Brunnenfeld.

ODER

- b) Der Spieler zieht zuerst eine beliebige Besuchergruppe. Und: Anschließend wählt der Spieler einen noch freien Laden aus und versteigert ihn (siehe erste Runde). Es ist nicht erlaubt, diesen Zug umzudrehen - zuerst einen Laden zu versteigern und dann zu ziehen.

ODER

- c) Der Spieler versteigert zuerst einen Laden.

Und: Er versteigert einen weiteren Laden.

Wichtig: Ist zum Ende eines Zuges ein Eingangsfeld (blauer Brunnen) leer, muß der Spieler neue **Besucher** in die **Altstadt** bringen. Siehe „Neue Besucher“.

Besuchergruppe bewegen

Wer an der Reihe ist und eine Besuchergruppe bewegen will, geht folgendermaßen vor:

- Der Spieler wählt eine beliebige Besuchergruppe aus.
- Er muß alle Figuren dieser Gruppe auf ein benachbartes Brunnenfeld ziehen - natürlich kann er sich aussuchen, auf welches.
- Der Spieler sollte die Figuren einzeln, nacheinander bewegen; alle Figuren müssen denselben Weg nehmen.
Wichtig: Es können beliebig viele Besuchergruppen auf einem Brunnenfeld zusammengeführt werden - sie können aber nicht mehr getrennt werden!

Ziehen die Besucher an einem unverkauften Laden (ohne Ladenschild) vorbei, so hat das keine Folgen. Bei Läden, die sich im Besitz von Spielern befinden, ist das anders.

Wann wird ein Laden betreten?

Ziehen die Besucher aber an Läden vorbei, die Spielern gehören, so ist folgendes zu berücksichtigen:

- Zieht ein Besucher an einem Laden gleicher Farbe vorbei (z.B. ein roter Besucher an einem roten Laden), so tritt er sofort in diesen Laden ein-an der ersten Tür, die er passiert.

Spielvarianten und erklärende Beispiele finden Sie im Händler-Almanach C.

Die Spielübersicht A finden Sie auf der Rückseite dieses Blattes.

Einnahmen des Ladenbesitzers

- Tritt ein Besucher in einen Laden ein, so verwandelt er sich sofort in einen Kunden und der Besitzer des Ladens erhält Einnahmen - von der Bank.

Wievielter Kunde:	1.	2.	3.	4.	5.	6.
Einnahmen in Dirham:	100	200	300	400	500	500

Der 1. Kunde in einem Laden bringt 100 Dirham ein. Der 2. Kunde bereits 200 Dirham usw.

Aber: Der 5. und jeder weitere Kunde bringen immer nur jeweils 500 Dirham ein.

Kunden bleiben bis zum Ende des Spiels in „ihrem“ Laden.

Provisionen für Runden

Führt der Spieler, der an der Reihe ist (also die Besuchergruppe bewegt), einem anderen Spieler Kunden zu, so erhält er dafür eine Provision:

- 50 Dirham pro Kunde, wenn die Einnahmen des Ladenbesitzers nicht höher als 300 Dirham sind.
- 100 Dirham pro Kunde, wenn die Einnahmen des Ladenbesitzers höher als 300 Dirham sind.

Die Provisionen werden immer von dem Betrag abgezweigt, den die Bank an den Ladenbesitzer auszahlt.

Keine Provision gibt es für Kunden, die ein Spieler in eigene Läden bringt.

Besonderheiten:

Wird ein Laden versteigert, vor dessen Türen Besucher gleicher Farbe stehen, so treten die Besucher sofort ein und der Käufer des Ladens erhält sofort die entsprechenden Einnahmen.

Neue Besucher

Beendet ein Spieler seinen Zug und eines (oder mehrere) der Eingangsfelder ist leer, muß der Spieler neue Besucher in die Stadt bringen.

Er wählt ein Ende der Besucherschlange (außerhalb der Stadtmauer) aus, nimmt 2, 3 oder 4 aufeinanderfolgende Figuren weg und setzt sie auf das leere Eingangsfeld. Beispiel siehe Händler-Almanach.

Das Ende des Spiels

Sobald sich keine Besucher mehr außerhalb der Stadtmauer befinden, beginnt die letzte Runde. Jeder Spieler kommt noch einmal an die Reihe. Den letzten Zug macht also der Spieler, der die letzte Besuchergruppe in die Stadt gebracht hat - die darf - wenn es sich so ergibt - ausnahmsweise auch aus nur einem Besucher bestehen.

Gewonnen hat dann der Spieler, der über das meiste Bargeld verfügt. Anderer Besitz spielt keine Rolle.