

Im prächtigen Palast des Sultans werden Runde für Runde kostbare Edelsteine feilgeboten.

Jeder Spieler versucht, die wertvollste Juwelen-sammlung zu erwerben, um den Sultan zu beeindrucken und dessen neuer Schatzmeister zu werden.

Sultan

Doch die Konkurrenz ist hart! Wer errahnt die Pläne seiner Mitspieler am besten und legt im richtigen Moment die richtige Geldkarte? Wer blufft geschickt, wenn es darum geht, die eigenen Absichten zu verschleiern?

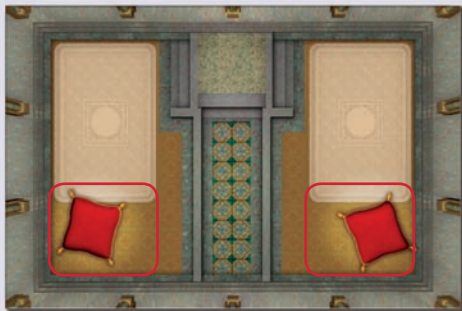
Spielmaterial

- **1 Spielplan** – zeigt den Teil des Palastes, in dem die Spieler kostbare Juwelen kaufen können. Auf der Vorderseite sind 3 Kissen mit jeweils einer Kartenablagefläche zu sehen (für 2, 4 und 5 Spieler), auf der Rückseite 2 Kissen (für 3 Spieler). Auf den Kissen werden die Juwelen angeboten.

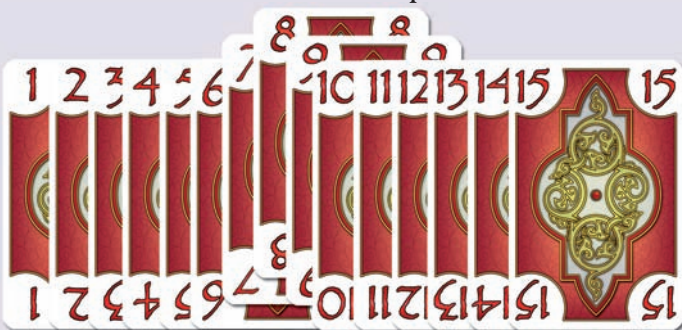


Vorderseite mit Platz für 3 Juwelen im Spiel zu zweit, viert und fünft

Rückseite mit Platz für 2 Juwelen im Spiel zu dritt



- **75 Geldkarten** – in 5 Farben, jeweils mit den Werten 1 bis 15. Mit ihnen kaufen die Spieler die Juwelen.



- **24 Bonuspunktekarten** – in den Werten 2, 5, 10 und 20. Am Spielende erhalten die Spieler Bonuspunkte für Juwelensammlungen einer Farbe.



- **50 Juwelen** – in 5 Farben. Die Spieler kaufen sie mit ihren Geldkarten, um mit den wertvollsten Juwelen zu gewinnen.



12 x weiß,



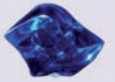
11 x rot,



10 x gelb,



9 x grün,



8 x blau

- **5 Sichtschirme** – für jeden Spieler einen. Hinter den Sichtschirmen bewahren die Spieler ihre Juwelen auf.



Vorderseite und Rückseite der Sichtschirme. Auf der Rückseite befindet sich eine Übersicht der Punkteverteilung am Spielende.

- **1 Stoffbeutel** – aus ihm werden die Juwelen gezogen, die im Palast angeboten werden.

- **1 Spielanleitung**

Spielziel

Die Spieler kaufen Juwelen und versuchen, in drei Spieldurchgängen eine möglichst wertvolle Sammlung zu bilden. In jedem Durchgang werden Juwelen zum Kauf

angeboten, die die Spieler durch verdeckt gelegte Geldkarten erwerben. Wer bei Spielende die meisten Punkte mit seinen Juwelen gesammelt hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Je nach Spielerzahl wird entweder die Vorder- oder die Rückseite des Plans offen ausgelegt.

Jeder Spieler erhält einen Sichtschirm in der Farbe seiner Wahl sowie die 15 Geldkarten derselben Farbe.

Den Sichtschirm stellt der Spieler vor sich auf. Jeder Spieler mischt seine Geldkarten gründlich und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Der Jüngste wird Startspieler und erhält den Stoffbeutel, den er mit allen Juwelen befüllt.



Spielablauf

Achtung! Im Spiel zu zweit gelten Sonderregeln, die auf Seite 4 der Spielregel erklärt werden.

Gespielt wird in 3 Durchgängen. Jeder Durchgang besteht aus 5 Runden, die alle denselben Regeln folgen.

Ablauf eines Durchgangs

Zu Beginn eines Durchgangs ziehen die Spieler die 5 obersten Karten ihres Geldkartenstapels und nehmen sie auf die Hand.

■ Ablauf einer Runde

Der Startspieler zieht 4 Juwelen aus dem Stoffbeutel und legt sie offen auf den Tisch. Von diesen wählt er 3 aus und legt jeweils 1 Juwel auf jedes Kissen des Spielplans.

Das übrig gebliebene Juwel kommt zurück in den Beutel.

Beginnend beim Startspieler legt nun jeder Spieler eine seiner Handkarten **verdeckt** an eines der Kissen auf dem Spielplan. Die Karte gibt an, wie viel Geld der Spieler für das dort ausliegende Juwel bezahlen möchte.

Liegt dort schon eine Karte, wird die neue obenauf gelegt. Haben alle Spieler ihre Karten gelegt, werden diese aufgedeckt. Nun wird jedes Kissen einzeln abgerechnet.

Bei der Abrechnung können drei verschiedene Situationen eintreten:

Nur ein Spieler möchte das Juwel erwerben

Liegt bei einem Kissen nur eine Karte, erhält der entsprechende Spieler das Juwel sofort.

Mehrere Spieler möchten das Juwel erwerben

Haben mehrere Spieler eine Karte an dasselbe Kissen gelegt, erhält das Juwel derjenige von ihnen, dessen Geldkarte den höchsten Wert hat.

Anmerkung: Bei 3 Spielern wird die Rückseite des Spielplans mit nur 2 Kissen benutzt. Der Startspieler zieht 3 Juwelen aus dem Beutel, von denen er sich 2 aussucht und auf den Kissen auf dem Spielplan verteilt. Das übrig gebliebene Juwel kommt zurück in den Beutel.



Beispiel: Anne hat ihre violette Karte am Kissen mit dem roten Juwel angelegt. Da kein anderer Spieler seine Karte dort angelegt hat, darf sie sich das rote Juwel nehmen.

Beispiel: Peter hat seine goldene „9“ am Kissen mit dem grünen Juwel angelegt, Olaf seine grüne „8“ ebenfalls. Da Peter mehr Geld für das Juwel geboten hat, darf er sich das Juwel nehmen.



Haben zwei oder mehr Karten den höchsten Wert, bekommt derjenige Spieler das Juwel, der seine Karte zuerst angelegt hat.



Beispiel: Nadine und Sebastian haben beide ihre „12“ am blauen Juwel angelegt. Sebastian war vor Nadine an der Reihe, somit lag seine rote Karte zuerst und er darf sich das Juwel nehmen.

Kein Spieler möchte das Juwel erwerben

Liegt bei einem Kissen keine Karte, wird das darauf liegende Juwel wieder zurück in den Beutel gelegt.

Die Spieler legen die erworbenen Juwelen hinter ihre Sichtschirme. Alle gespielten Karten werden aus dem Spiel genommen und der linke Nachbar des Startspielers eröffnet die nächste Runde. Er ist neuer Startspieler.

Ende eines Durchgangs

Ein Durchgang ist beendet, wenn alle Spieler die 5 Geldkarten, die sie zu Beginn des Durchgangs auf der Hand halten, ausgespielt haben. Sind noch nicht alle 15 Karten gespielt worden, beginnt nun ein neuer Durchgang.

Spielende

Haben alle Spieler ihre 15 Karten ausgespielt, also 3 Durchgänge gespielt, endet das Spiel. Es kommt zur Wertung.

Die Spieler bekommen Punkte für ihre erworbenen Juwelen und Bonuspunkte für Juwelensammlungen derselben Farbe.

Die Punkte werden wie folgt verteilt:

- für jedes weiße Juwel 1 Punkt
- für jedes rote Juwel 2 Punkte
- für jedes gelbe Juwel 3 Punkte
- für jedes grüne Juwel 4 Punkte
- für jedes blaue Juwel 5 Punkte

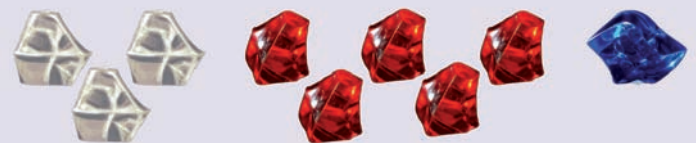
Zusätzlich gibt es Bonuspunkte für Sammlungen von farbgleichen Juwelen:

- für 3 gleiche Juwelen 2 Bonuspunkte
- für 4 gleiche Juwelen 5 Bonuspunkte
- für 5 gleiche Juwelen 10 Bonuspunkte
- für 6 oder mehr gleiche Juwelen 20 Bonuspunkte

Anmerkung: Die Verteilung der Bonuspunkte im Spiel zu zweit findet sich im entsprechenden Abschnitt auf Seite 4.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Er wird neuer Schatzmeister des Sultans.

Sollten zwei oder mehr Spieler die gleiche Anzahl Siegpunkte erreichen, gewinnt derjenige von ihnen, der mehr Juwelen gesammelt hat. Herrscht auch hier Gleichstand, endet das Spiel unentschieden.

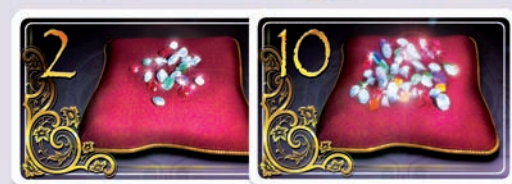


Beispiel:

Bei Spielende hat Anne 3 weiße Juwelen, 5 rote und 1 blaues erworben.

Dafür erhält sie folgende Punkte:

<i>3 weiße Juwelen x 1 Punkt</i>	<i>.....</i>	<i>3 Punkte</i>
<i>5 rote Juwelen x 2 Punkte</i>	<i>.....</i>	<i>10 Punkte</i>
<i>1 blaues Juwel x 5 Punkte</i>	<i>.....</i>	<i>5 Punkte</i>



Zusätzlich erhält sie Bonuspunkte für Juwelen derselben Farbe:

<i>3 weiße Juwelen</i>	<i>.....</i>	<i>2 Punkte</i>
<i>5 rote Juwelen</i>	<i>.....</i>	<i>10 Punkte</i>

Annes Punktzahl erhöht sich damit auf insgesamt 30 Punkte.

Sonderregeln für das Spiel zu zweit

Bis auf folgende Ausnahmen wird das Spiel zu zweit nach denselben Regeln wie das Spiel zu dritt, viert oder fünft gespielt.

Spielvorbereitung

Im Spiel zu zweit erhalten beide Spieler zwei Kartensätze mit den Zahlen von 1 bis 12. Alle Karten mit den Werten 13, 14 und 15 kommen aus dem Spiel.

Der Spielplan wird mit der Vorderseite nach oben in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler mischt seine 24 Geldkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Spielablauf

Es werden 3 Durchgänge mit jeweils 4 Runden gespielt. Zu Beginn jedes Durchgangs ziehen die Spieler die obersten 8 Karten von ihren Geldkartenstapeln und nehmen sie auf die Hand.

Ablauf einer Runde

Das Ziehen und Verteilen der Juwelen erfolgt wie im Spiel zu viert oder fünft.

In jeder Runde spielen beide jeweils 2 Karten aus. Dabei wechseln sie sich nach jeder Karte ab. Beginnend beim Startspieler werden so 4 Karten pro Runde ausgelegt. Die Spieler müssen ihre Karten verschiedenen Kissen zuordnen.

Sind die 4 Karten der Runde gelegt, werden alle Karten aufgedeckt und die Juwelen, wie für das Spiel mit 3 bis 5 Spielern beschrieben, verteilt.

Ausnahme: Haben beide Spieler auf dasselbe Juwel geboten und auch denselben Kartenwert gelegt, erhält der Startspieler das Juwel.

Nach jeder Runde wechselt der Startspieler.

Spielende

Das Spiel endet, wenn beide Spieler ihre 24 Karten ausgespielt haben und damit die 3 Durchgänge gespielt sind.

Die Punkteverteilung für die einzelnen Juwelen folgt den Regeln des Spiels für 3 bis 5 Spieler.

Die Bonuspunkte für Sammlungen von Edelsteinen derselben Farbe werden wie folgt verteilt:

- für 4 gleiche Juwelen 2 Bonuspunkte
- für 5 gleiche Juwelen 5 Bonuspunkte
- für 6 gleiche Juwelen 10 Bonuspunkte
- für 7 oder mehr gleiche Juwelen 20 Bonuspunkte

