

Wolfgang Kramer
Michael Kiesling

Maharaja

Regelheft

Maharaja ist ein Strategiespiel um Gebietskontrolle. Kleidet euch in die Tracht der vier großen indischen Gottheiten und reist durch das Königreich, um ihnen gewidmete Schreine und Statuen zu errichten. Plant geheim eure Strategie und versucht, eure Widersacher mithilfe von Charakteren und ihren Fähigkeiten zu übervorteilen.

In jeder Runde besucht der Maharaja, der große König von Indien, eine neue Stadt und belohnt die Spieler je nach ihrem Anbetungswert der Götter in dieser Stadt. Zu Beginn jeder Runde planen die Spieler heimlich und gleichzeitig ihre Aktionen mittels ihrer Aktionsscheibe.

Das Spiel endet nach der siebten Runde oder sobald ein Spieler seine siebte Statue errichtet. Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten ist der Spielsieger.

Da Maharaja ein komplexes Spiel ist, stellen wir hier zunächst alle Regeln für ein Einführungsspiel vor. Am Ende des Regelhefts sind mögliche Varianten zu finden, die ein immer wieder neues Spielerlebnis bieten.

Spielmaterial



1 Spielplan



Prestigepunkte
(25 x 1, 15 x 5, 15 x 10)



80 Schreine
(20 je Spielerfarbe)



28 Statuen
(7 je Spielerfarbe)



4 Priester
(1 je Spielerfarbe)



2 Maharani-Marker



Münzen
(20 x 1, 10 x 5, 5 x 10)



7 Stadtflaggen



8 Belohnungsplättchen



1 Maharaja



7 Aktionsmarker



16 Charakterplättchen

Platz für Aktions-
marker

Statuen-
felder

Platz für Aktions-
scheibe



Platz für
Münzen

Platz für Pres-
tigepunkte

Platz für Charakter-
plättchen

Platz für
Schreine

4 Spielertableaus

(mit Plätzen für das Spielmaterial)



4 Aktionsscheiben

Vor dem ersten Spiel müssen die Aktions-
scheiben zusammengebaut werden, indem
je 1 Scheibe und 2 Pfeile zusammengesetzt
werden, wie oben abgebildet.



4 Spezialregelplättchen



4 Schlusswertungsplättchen



Solospiele



12 Aktionsplättchen



3 Spieldaufbauplättchen

Spiel Aufbau

A Der **Spielplan** wird in der Mitte der Spielfläche ausgebreitet.

B Die **Charakterplättchen** werden gemischt. Zufällig werden davon so viele gezogen wie Spieleranzahl + 3. Diese werden als offene Auslage der Charakterplättchen neben den Spielplan gelegt. Übrige **Charakterplättchen** werden in die Spielschachtel zurückgelegt.

(Für das erste 4-Personen-Spiel empfehlen wir, die Charakterplättchen 1, 2, 5, 9, 12, 14 und 15 zu nehmen.)

C Alle **Prestigepunkte, Münzen und Aktionsmarker** werden als allgemeiner Vorrat neben den Spielplan gelegt.

D Die **Belohnungsplättchen** werden von unten nach oben zufällig und offen auf die dafür vorgesehenen Felder der Belohnungsleiste gelegt. Daneben werden die beiden **Maharani-Marker** auf die gekennzeichneten Felder gelegt.

E Die **Stadtflaggen** werden zufällig und offen auf die dafür vorgesehenen Startfelder der Maharajaleiste gelegt (die beiden linken Felder bleiben leer).

F Der **Maharaja** wird neben den Spielplan gestellt.



Jeder Spieler wählt eine Farbe:

G Jeder stellt den **Priester** seiner Farbe auf das Startfeld des Spielplans.

H Jeder legt ein **Spielertableau** vor sich aus.

I Jeder legt **8 Schreine** seiner Farbe auf den dafür vorgesehenen Platz seines Tableaus. Alle übrigen Schreine werden neben dem Spielplan zum allgemeinen Vorrat gelegt.

J Jeder legt alle **7 Statuen** seiner Farbe auf die dafür vorgesehenen Felder seines Tableaus.

K Jeder nimmt **1 Aktionsscheibe**.

L Jeder legt **15 Münzen** auf den dafür vorgesehenen Platz seines Tableaus.

M Jeder legt **3 Prestigepunkte** auf den dafür vorgesehenen Platz seines Tableaus.

Alles Spielmaterial nicht gewählter Farben wird in die Spielschachtel zurückgelegt.

Die Spezialregel- und Schlusswertungsplättchen werden im Einführungsspiel nicht benutzt und in die Spielschachtel zurückgelegt.



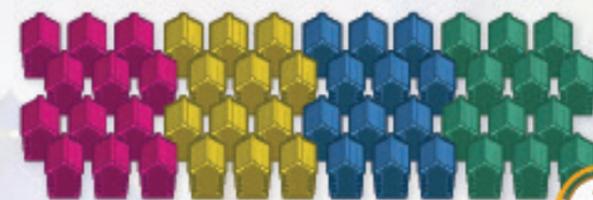
Belohnungsleiste

Stadtwertungstabelle

Maharajaleiste

Allgemeine Regelübersicht

Schlusswertungstabelle



Spield Ablauf

Jede Runde besteht aus 5 Phasen in dieser Reihenfolge:

- 1 Maharajaphase
- 2 Planungsphase
- 3 Aktionsphase
- 4 Stadtwertungsphase
- 5 Spielrundenendphase

1 Maharajaphase

Folgende Schritte werden in dieser Reihenfolge ausgeführt:

- Der Maharaja wird in die Stadt gestellt, deren Flagge die erste Flagge von links auf der Maharajaleiste ist.

Der Maharaja besucht diese Stadt bis zur nächsten Runde. Es gibt keine andere Möglichkeit, den Maharaja zu bewegen.



Die erste Flagge links ist die blaue. Der Maharaja wird auf dieses Symbol auf dem Spielplan gestellt.

- Dann wird diese Stadtflagge auf das erste freie Feld rechts auf der Leiste gelegt.



In der ersten Runde ist dies das Feld mit Nummer 1.

2 Planungsphase

Diese Phase führen alle Spieler gleichzeitig aus. Die Spieler planen heimlich die Aktionen, die sie später in der Aktionsphase ausführen wollen. Auf der Aktionsscheibe stehen 9 verschiedene Aktionen zur Auswahl.

Jeder Spieler plant seine beiden Aktionen, indem er die beiden Pfeile seiner Aktionsscheibe darauf einstellt. Dabei dürfen beide Pfeile auf dieselbe Aktion gestellt werden, falls der Spieler plant, diese Aktion zwei Mal auszuführen. Nachdem ein Spieler seine Aktionen geplant hat, legt er die Aktionsscheibe verdeckt vor sich ab. Er kann sie jetzt nicht mehr zurücknehmen, um seine Planung zu ändern.

Die Planungsphase ist beendet, nachdem alle Spieler ihre Aktionsscheibe verdeckt vor sich abgelegt haben.



Die Pfeile zeigen auf die hier hervorgehobenen Aktionen.

NB Es kann passieren, dass ein Spieler nicht beide seiner geplanten Aktionen ausführen kann, je nach Planung anderer Spieler, also sollte man gut überlegen!

3 Aktionsphase

Die Spieler spielen diese Phase in numerischer Reihenfolge ihrer Charakterplättchen, von der niedrigsten bis zur höchsten Nummer.

Während des eigenen Spielzugs deckt der Spieler seine Aktionsscheibe auf und führt die beiden Aktionen in Reihenfolge seiner Wahl aus. Er muss eine gewählte Aktion nicht unbedingt ausführen, wenn er die dafür nötigen Münzen nicht besitzt. Er kann aber auch nur einen Teil seiner geplanten Aktionen ausführen (z. B. nur ein Element bauen anstatt zwei).

Aktionsmarker

Einige äußere Statuenfelder mit Boni und manche Charaktere belohnen die Spieler mit Aktionsmarkern. Wer einen Aktionsmarker erhält, legt ihn auf den dafür vorgesehenen Platz seines Spielertableaus.

Im eigenen Spielzug kann jeder Spieler einen Aktionsmarker benutzen, um eine beliebige zusätzliche Aktion auszuführen. Er legt den Aktionsmarker zum allgemeinen Vorrat zurück und führt seine dafür gewählte Aktion aus.

In seinem Spielzug kann ein Spieler maximal 1 Aktionsmarker benutzen. Er kann damit nach eigener Wahl eine beliebige auf der Aktionsscheibe abgebildete Aktion ausführen außer der Aktion "Charakter tauschen".

Die Aktionsphase endet, sobald alle Spieler ihren Spielzug ausgeführt haben.

Die Aktionen

9 Aktionen stehen zur Auswahl:

- 1 Statue mit Rabatt bauen



Der Spieler setzt 1 Statue von seinem Spielertableau auf ein verfügbares Statuenfeld. Dabei gelten die üblichen Bauregeln.

Er zahlt die Kosten dafür mit einem Rabatt von 1 Münze.

- 1 Schrein mit Rabatt bauen



Der Spieler setzt 1 Schrein von seinem Spielertableau auf ein verfügbares Feld in einem Dorf oder in eine Stadt. Dabei gelten die üblichen Bauregeln.

Die Kosten sind um 1 Münze reduziert, womit diese Aktion kostenlos ist.

- 1 Statue und 1 Schrein bauen



Der Spieler setzt 1 Statue von seinem Spielertableau auf ein verfügbares Statuenfeld und 1 Schrein von seinem Spielertableau auf ein verfügbares Feld in einem Dorf oder in eine Stadt. Dabei gelten die üblichen Bauregeln. Der Spieler bestimmt die Reihenfolge.

- 2 Schreine bauen



Der Spieler setzt 1 Schrein von seinem Spielertableau in eine Stadt und 1 Schrein von seinem Spielertableau auf ein verfügbares Feld in einem Dorf oder in eine Stadt. Dabei gelten die üblichen Bauregeln. Er muss mindestens 1 Schrein in einer Stadt bauen. Der Spieler bestimmt die Reihenfolge.

NB Nicht vergessen - In seinem Spielzug kann jeder Spieler seinen Priester vor, während oder nach einer Aktion bewegen. Z. B. kann er bei der Aktion 1 Statue und 1 Schrein bauen seinen Priester in eine Stadt bewegen und dort 1 Statue bauen, ihn dann in eine andere Stadt bewegen, um dort 1 Schrein zu bauen und ihn schließlich noch weiter in eine andere Stadt bewegen.

- 3 Münzen nehmen



Der Spieler nimmt 3 Münzen aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie auf den dafür vorgesehenen Platz seines Spielertableaus.

- 2 Schreine nehmen



Der Spieler nimmt 2 Schreine seiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie auf den dafür vorgesehenen Platz seines Spielertableaus.

- 3 Münzen zahlen, um dafür 2 Prestigepunkte zu erhalten



Der Spieler zahlt 3 Münzen in den allgemeinen Vorrat und erhält dafür 2 Prestigepunkte aus dem allgemeinen Vorrat. Er legt die Prestigepunkte auf den dafür vorgesehenen Platz seines Spielertableaus.

Charakter tauschen



Der Spieler legt sein Charakterplättchen zurück in die Auslage. Dann nimmt er ein anderes Charakterplättchen aus der Auslage oder von einem anderen Spieler.

Wenn er das Plättchen eines anderen Spielers nimmt, nimmt dieser Spieler sofort ein neues Charakterplättchen aus der Auslage (dabei kann er auch das gerade zurückgelegte nehmen).

NB

Der Spieler kann die Fähigkeit seines Charakters nutzen, bevor ihn zurücklegt, und noch in demselben Spielzug auch die Fähigkeit seines neuen Charakters!

Die Maharajaleiste ändern



Der Spieler bewegt eine Stadtflagge seiner Wahl um genau 3 Felder nach links.

Falls die Stadtflagge dabei auf einem besetzten Feld endet, wird die dort liegende Flagge nach rechts verschoben, um Platz zu machen. Falls nötig, werden alle übersprungenen Flaggen nach rechts verschoben, ohne ihre Reihenfolge zu ändern. Falls die Flagge auf einem leeren Feld endet, werden keine anderen Flaggen verschoben. Auch die erste Stadtflagge auf der Maharajaleiste kann nach links verschoben werden.



Im Beispiel oben wird die Stadtflagge auf ein besetztes Feld bewegt, die übersprungenen Flaggen werden nach rechts geschoben. Alle anderen Flaggen bleiben unverändert.



In diesem Fall wird nur die linke blaue Flagge verschoben, um Platz zu machen.



Hier wird die Stadtflagge auf ein leeres Feld bewegt, die linke Flagge (und alle anderen) bleibt unverändert.

4 Stadtwertungsphase

In dieser Phase belohnt der Maharaja die Spieler anhand ihrer Anbetungspunkte in der Stadt, die er gerade besucht. Die **Anbetungspunkte (AP)** jedes Spielers in dieser Stadt werden auf folgende Weise berechnet:

- Statue auf zentralem Feld = 3 AP
- Statue auf äußerem Feld = 2 AP
- Schrein in der Stadt = 1 AP
- Priester in der Stadt = 1 AP



Jedes Spielelement in der Stadt bringt die entsprechenden AP. Hinweis: Die Effekte mancher Charaktere spielen in der Stadtwertungsphase eine Rolle (s. Anhang Seite 14).

Nach dieser Berechnung ergibt sich eine Rangfolge der Spieler anhand ihrer AP. Der Spieler mit den meisten AP ist erster, usw. Gleichstände werden durch die Charakterplättchen gebrochen, die niedrigste Nummer gewinnt den Gleichstand.

Spieler Rot: 6 AP	Spieler Gelb: 4 AP
Spieler Grün: 5 AP	Spieler Blau: 2 AP

In diesem Beispiel ist Rot erster in der Rangfolge, Grün zweiter usw.

Die Spieler erhalten als Belohnung Münzen je nach AP-Rang, wie in der Tabelle auf dem Spielplan angegeben (abhängig von der Spieleranzahl).

1°	2°	3°	4°	5°
12	10	8	6	3
12	9	6		3
12	6			3

Dann, beginnend mit dem Spieler des ersten AP-Rangs und weiter abwärts wählt jeder Spieler mit mindestens 1 AP ein verfügbares Belohnungsplättchen und wendet den Effekt sofort an (siehe Anhang auf Seite 14 für eine Erklärung aller Belohnungsplättchen). Nach Anwendung des Effekts wird das gewählte Plättchen auf das erste freie Feld direkt oberhalb des obersten Plättchens auf der Belohnungsleiste gelegt.



NB

Im 2-Personen-Spiel können nur die untersten 3 Belohnungsplättchen gewählt werden. Im 3-Personen-Spiel können nur die untersten 4 Belohnungsplättchen gewählt werden. Im 4-Personen-Spiel können nur die untersten 5 Belohnungsplättchen gewählt werden. Das ist durch die Symbole links an der Belohnungsleiste gekennzeichnet.

Wer überhaupt keine Anbetungspunkte während der Stadtwertungsphase erhält (weil kein Spielelement seiner Farbe in der Stadt ist und auch sein Charakter keine AP einbringt), erhält als Ausgleichsbelohnung 3 Münzen, darf aber kein Belohnungsplättchen wählen.

5 Spielrundenendphase

Folgende Schritte werden in dieser Reihenfolge ausgeführt:

- Falls es auf der Maharajaleiste leere Felder zwischen Stadtflaggen gibt, werden diese nach rechts geschoben, um die Lücken zu schließen.



Das geschieht nur, wenn durch die Aktion 'Die Maharajaleiste ändern' eine Stadtflagge ganz nach links bewegt wurde und so Lücken entstanden sind.

- Alle Belohnungsplättchen werden nach unten geschoben.



Die verfügbaren Belohnungsplättchen ändern sich in jeder Runde.

- Falls sie in der abgelaufenen Runde genommen wurden, werden die beiden Maharani-Marker auf die gekennzeichneten Felder neben der Belohnungsleiste zurückgelegt (siehe Anhang auf Seite 14).

Spielende

Das Spielende wird ausgelöst, sobald mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

Die siebte Runde wurde gerade beendet.

Mindestens 1 Spieler hat alle seine Statuen gebaut. In diesem Fall wird die Runde normal zu Endespielt, danach folgt die Schlusswertung.

Schlusswertung

Am Spielende erhalten die Spieler Prestigepunkte anhand der von ihnen gebauten Elemente.

Zuerst werden alle Charakterplättchen zum Vorrat zurückgelegt, ihre Effekte können bei der Schlusswertung nicht benutzt werden.

Jeder Spieler erhält Prestigepunkte (PP) auf folgende Weise:

-  =  3 PP je eigene Statue auf dem Spielplan.
-  =  1 PP je 5 Münzen im Besitz (keine Rundung).
-  =  2 PP je Stadt mit eigener Mehrheit an AP.

Falls mehrere Spieler die meisten AP in einer Stadt haben, erhalten diese alle je 1 PP.

Der Spieler mit den meisten Prestigepunkten ist der Spielsieger. Einen Gleichstand für den Spielsieg gewinnt der daran beteiligte Spieler, der die meisten Statuen gebaut hat. Bei weiterem Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler, der die meisten Münzen besitzt. Besteht der Gleichstand weiterhin, teilen sich die daran beteiligten Spieler den Sieg.

Ein Beispiel einer Schlusswertung ist auf Seite 13.

Varianten

Spezialregelplättchen können benutzt werden, um die Grundregeln des Spiels zu modifizieren. Schlusswertungsplättchen können benutzt werden, um die Vergabe von Prestigepunkten am Spielende zu modifizieren. In einem Spiel können beliebig viele Spezialregelplättchen und/oder nur 1 Schlusswertungsplättchen benutzt werden.

Beim Spielbau werden eins oder mehrere Spezialregelplättchen gewählt oder zufällig genommen und/oder 1 Schlusswertungsplättchen. Diese werden auf die entsprechenden Plätze des Spielplans gelegt und ersetzen gegebenenfalls die ähnlichen Symbole.

Die Spezialregeln gelten während des gesamten Spiels.

-   In der Stadtwertungsphase erhält der Spieler auf dem ersten Rang zusätzlich 1 PP.
-  =  In der Stadtwertungsphase sind Statuen auf äußeren Feldern je 1 AP wert.
-   Der Bau einer Statue in der Stadt, die der Maharaja gerade nicht besucht, kostet 12 Münzen.
-  Bei der Aktion "Charaktertauschen" können die Spieler nur Charaktere aus der Auslage wählen, nicht von anderen Spielern.

Am Spielende erhalten die Spieler zusätzliche PP je nach gewähltem Schlusswertungsplättchen, wobei die normale Grundregel ignoriert wird.

-  =  3 PP je Stadt, in der der Spieler die meisten AP hat. (Bei Gleichstand 2 PP für jeden daran beteiligten Spieler.)
-  =  1 PP je Stadt, in der der Spieler mindestens 1 Statue oder 1 Schrein gebaut hat.
-  =  2 PP je Straße, auf der der Spieler 1 Schrein in beiden Dörfern gebaut hat. (Straßen mit nur 1 Dorf zählen nicht.)
-  =  2 PP je Stadt, in der der Spieler mindestens 2 Statuen gebaut hat.
-   =  1 PP Verlust je Schrein des Spielers, der noch im allgemeinen Vorrat ist.



Nachdem das Spiel beendet ist, findet die Schlusswertung statt. Im Beispiel oben erhalten die Spieler 3 PP je eigene gebaute Statue und 1 PP für je 5 Münzen, die sie noch besitzen. Dann müssen sie berechnen, welcher Spieler in welcher Stadt die meisten AP hat, dabei zählen nur Statuen, Schreine und Priester. Schließlich addiert jeder Spieler noch seine während des Spiels erhaltenen PP hinzu.

-  Spieler Grün hat den ersten Rang mit 5 AP (eine zentrale Statue=3, ein Schrein=1, ein Priester=1) und erhält 2 PP.
-  Spieler Rot hat den ersten Rang mit 6 AP (zwei äußere Statuen=4, ein Schrein=1, ein Priester=1) und erhält 2 PP.
-  Spieler Blau hat den ersten Rang mit 4 AP (eine zentrale Statue=3, ein Priester=1) und erhält 2 PP.
-  Spieler Gelb hat den ersten Rang mit 6 AP (zwei äußere Statuen=4, ein Schrein=1, ein Priester=1) und erhält 2 PP.
-  Spieler Rot und Grün haben beide den ersten Rang mit 5 AP (eine zentrale Statue=3, zwei Schreine=2 für Rot; eine äußere Statue=2, drei Schreine=3 für Grün) und erhalten je 1 PP.
-  Spieler Gelb hat den ersten Rang mit 5 AP (eine zentrale Statue=3, eine äußere Statue=2) und erhält 2 PP.
-  Spieler Blau und Grün haben beide den ersten Rang mit 4 AP (eine zentrale Statue=3, ein Schrein=1 für Blau; zwei äußere Statuen=4 für Grün) und erhalten je 1 PP.

Anhang

Charaktere

Alle Charaktere haben eine Spezialfähigkeit, diese Fähigkeiten kommen in unterschiedlichen Spielphasen zum Tragen:

1x 1x: Diese Spezialfähigkeit kann nur ein Mal je Runde im eigenen Spielzug benutzt werden.

∞ Dauerhaft: Diese Spezialfähigkeit kann immer benutzt werden.

! Wertung: Diese Spezialfähigkeit kann nur während der Stadtwertungsphase benutzt werden.

- 1 Kein Effekt.
- 2 Nimm 1 Schrein deiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat.
- 3 Du kannst 2 Münzen zahlen, um 1 PP zu nehmen oder umgekehrt; das kannst du bis zu 3 Mal machen.
- 4 Du kannst 1 PP zahlen, um 1 Aktionsmarker zu erhalten.
- 5 Dein Priester ist +1 AP wert.
- 6 Nimm 1 PP.
- 7 Jeder Satz aus 2 Schreinen, den du in der Stadt gebaut hast, ist +1 AP wert.
- 8 Du hast +1 AP (auch wenn du keine Elemente in der Stadt hast).
- 9 Dein Priester bewegt sich kostenlos; andere Spieler erhalten keine Münzen, wenn du deinen Priester bewegst.
- 10 Führe eine Aktion "Die Maharajaleiste ändern" aus.
- 11 Jedes Mal, wenn du PP erhältst, erhältst du 1 zusätzlichen PP.
- 12 Du kannst Statuen und Schreine in jeder Stadt bauen, auch wenn dein Priester nicht dort ist.
- 13 Baue 1 Schrein, den du direkt aus dem allgemeinen Vorrat nimmst. Du kannst ihn in jeder Stadt bauen, auch wenn dein Priester nicht dort ist.
- 14 Nimm 1 Aktionsmarker.

15 Jedes Mal, wenn du eine Statue baust, zahlst du 3 Münzen weniger.

16 Wenn du den Effekt eines Belohnungsplättchens anwendest, wendest du ihn 2 Mal an.

Belohnungsplättchen

3 Nimm 3 Münzen.

3 Nimm 3 Schreine deiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat.

1 Nimm 1 PP und 1 Münze.

2 Jeder andere Spieler muss 2 Münzen in den allgemeinen Vorrat zahlen (falls er kann). Wer nur 1 Münze hat, zahlt diese ohne weitere Bestrafung.

2 Nimm 2 PP.

3 Du kannst 1 Münze zahlen, um 1 PP zu nehmen. Das kannst du bis zu 3 Mal machen.

1 Baue kostenlos 1 Schrein aus deinem persönlichen Vorrat. Du kannst ihn in jeder Stadt bauen, auch wenn dein Priester nicht dort ist.

1 Nimm 1 Maharani-Marker und lege ihn auf ein Charakterplättchen der Auslage (nicht im Besitz eines Spielers). Du kannst die Spezialfähigkeit dieses Charakters bis zum Ende der nächsten Runde benutzen, auch wenn dieser Charakter von einem anderen Spieler genommen wird (der Marker bleibt dann darauf liegen). Entferne den Maharani-Marker sofort, wenn der Charakter eine 1x-Fähigkeit hat und du diese Fähigkeit benutzt. Andernfalls wird der Marker am Ende der entsprechenden Runde entfernt.

(Falls ein Spieler dieses Belohnungsplättchen nimmt und das Charakterplättchen 16 hat, legt er je 1 Maharani-Marker auf 2 verschiedene Charaktere der Auslage).

Brahmabot

Das Maharaja Solospiel
von David Turezi & Simone Luciani

Maharaja kann auch als Solospiel gespielt werden. Der Solospieler kann einen automatischen Gegner, Brahmabot genannt, in drei Schwierigkeitsstufen herausfordern.

Nach speziellen Regeln führt Brahmabot Aktionen aus, benutzt Münzen und erhält Prestigepunkte. Er folgt den Vorgaben eines Aktionsplättchens in einer Auslage, aber der Spieler weiß nicht, welches Plättchen. Während zwei dieser Plättchen sichtbar sind, ist eins verborgen, somit hat der Spieler nur Teilinformationen über mögliche Entscheidungen des Gegners.

Spielbau

Der Spielbau erfolgt wie im 2-Personen-Spiel mit folgenden Änderungen:

Brahmabot erhält **1 Spielertableau**, **7 Statuen** und **20 Schreine** (ihm stehen zu Spielbeginn bereits alle Schreine zur Verfügung).

Alle **Charakterplättchen** werden gemischt und verdeckt neben dem Spielplan gestapelt. Brahmabot nimmt das oberste Plättchen des Stapels. Dann werden 3 Charakterplättchen gezogen und offen als Auslage bereitgelegt. Sie sollten eine Reihe bilden, sodass es eindeutig "links" und "rechts" gibt.

Der Spieler nimmt sich selbst 1 Charakterplättchen der 3 Plättchen aus der Auslage, zieht ein neues Plättchen vom Stapel und legt es ans rechte Ende der Auslage.



Auch wenn er das linke oder mittlere Plättchen wählt, legt der Spieler das neue Plättchen immer ans rechte Ende der Auslage.

Der Spieler wählt eine **Schwierigkeitsstufe** (leicht - normal - schwierig).

Dann nimmt er zufällig eins der **Spielbauplättchen**.

Brahmabot setzt je 1 Schrein in die markierten Dörfer. Mit der Schwierigkeitsstufe "leicht" werden nur 4 Schreine auf die grün markierten Dörfer gesetzt; mit der Schwierigkeitsstufe "normal" 6 Schreine auf die grün und blau markierten Dörfer; mit der Schwierigkeitsstufe "schwierig" 8 Schreine auf alle grün, blau und rot markierten Dörfer.



Mit der Schwierigkeitsstufe "leicht" setzt Brahmabot je 1 Schrein auf alle mit grünem Kreis markierten Dörfer.

Brahmabot erhält **Münzen** und **Prestigepunkte** je nach Schwierigkeitsstufe.

Stufe	Münzen	PP
Leicht	0	2
Normal	2	3
Schwierig	4	4

Der Spieler setzt seine **4 Startschreine** wie üblich.

Die **12 Aktionsplättchen** werden gemischt und verdeckt neben dem Spielplan gestapelt.

Spieleablauf

Die **Maharajaphase** wird wie üblich abgewickelt. In der **Planungsphase** zieht der Spieler die 3 obersten Aktionsplättchen für Brahmabot vom Stapel. Davon legt er 2 offen und 1 verdeckt in einer Reihe neben dem Stapel aus. Dann wählt er auf seiner Scheibe seine Aktionen wie üblich.



Brahmabot führt seine Aktionen wie auf 1 der 3 Aktionsplättchen der Auslage angegeben aus.

Die **Aktionsphase** wird wie üblich gespielt, in Reihenfolge der Nummern der Charakterplättchen. Der Spieler führt seine Aktionen auf übliche Weise aus mit folgenden Änderungen.

Wenn der Spieler die Aktion "Charakter tauschen" ausführt, wird das zurückgegebene Charakterplättchen aus dem Spiel entfernt. Nachdem er ein neues Charakterplättchen genommen hat (entweder aus der Auslage oder von Brahmabot), zieht er ein neues Plättchen vom Stapel und legt es ans rechte Ende der Auslage. Falls er das Plättchen von Brahmabot genommen hat, nimmt dieser dann das linke Plättchen der Auslage. Wenn der Spieler Münzen an Brahmabot zahlen muss (weil er seinen Priester über Brahmabots Schreine bewegt hat), legt er sie einfach auf dessen Spielertableau.

Wenn Brahmabot an der Reihe ist, entscheidet er, welches Aktionsplättchen benutzt wird. Das oberste Aktionsplättchen wird vom Stapel gezogen und der Spieler betrachtet den unteren Abschnitt. Das Häkchen zeigt an, welches der 3 Plättchen in der aktuellen Auslage benutzt wird. Falls es das verdeckte Plättchen ist, wird es jetzt aufgedeckt.



1 Brahmabot führt immer die Aktionen aus, die im oberen Abschnitt abgebildet sind. (Eine detaillierte Erklärung der Aktionsplättchen ist auf der nächsten Seite zu finden.)

2 Brahmabot bewegt seinen Priester in die Stadt, die im mittleren Abschnitt abgebildet ist. Das kann eine bestimmte Stadt sein (Stadtsymbol) oder die Stadt, in der der Maharaja gerade ist (Maharajasymbol).

Falls Brahmabots Priester die Stadt von seinem aktuellen Standort aus nicht erreichen kann (weil es keine Straßen mit mindestens je 1 Schrein in den Dörfern gibt), **baut er die dafür benötigten Schreine, ohne dafür zu zahlen.** Dabei wählt er immer die Straße, die die wenigsten neuen Schreine benötigt und bewegt seinen Priester darüber. Für jeden Schrein des Spielers, den er dabei benutzt, erhält dieser 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat (Brahmabots Priester bewegt sich kostenlos).

Anschließend ist Brahmabots Spielzug beendet.



Brahmabot muss seinen gelben Priester in die Stadt links unten bewegen, die nicht mit der aktuellen Stadt des Priesters verbunden ist. Die bestmögliche Verbindung ist die hier markierte Straße, auf der Brahmabot nur 1 Schrein in dem markierten Dorf bauen muss. Das ist kostenlos für ihn und er bewegt seinen Priester über diese Straße. Anschließend ist sein Spielzug beendet.

Falls die Stadt bereits verbunden ist, bewegt Brahmabot seinen Priester dorthin. Falls dafür mehrere Straßen infrage kommen, wählt er die mit den wenigsten Schreinen des Spielers (der dafür die entsprechende Anzahl Münzen aus dem Vorrat erhält). Nur falls Brahmabot seinen Priester in eine bereits verbundene Stadt bewegt, führt er anschließend einen der folgenden Schritte aus:

Falls er mindestens 6 Münzen besitzt, gibt er diese aus und baut 1 Statue in der Stadt seines Priesters.

Wenn er andernfalls höchstens 5 Münzen besitzt, baut er kostenlos 1 Schrein in der Stadt seines Priesters und erhält 1 Münze.

Anschließend ist Brahmabots Spielzug beendet.



Brahmabot muss seinen gelben Priester in die Stadt rechts unten bewegen, die bereits durch 2 Straßen mit der aktuellen Stadt des Priesters verbunden ist. Von den oben markierten Straßen wählt er die mit der durchgehenden Linie, weil darauf nur 2 Schreine des Spielers sind. Dieser erhält 2 Münzen. Falls B. mindestens 6 Münzen besitzt, baut er dann eine Statue in der Stadt rechts unten; andernfalls baut er 1 Schrein und erhält 1 Münze.

Die **Stadtwertungsphase** wird wie üblich abgewickelt, mit folgenden Änderungen:

Falls der Spieler den ersten Rang einnimmt (weil er die meisten AP hat), **erhält er wie üblich 12 Münzen und Brahmabot erhält statt Münzen 1 PP.**

Falls Brahmabot den ersten Rang einnimmt, erhält er 4 PP statt Münzen, der Spieler erhält 6 Münzen wie üblich (falls er mindestens 1 AP hat).

Brahmabot nimmt nie Belohnungsplättchen.

Wenn der Spieler ein Belohnungsplättchen nehmen muss, kann er nur eins der beiden untersten Plättchen der Belohnungsleiste wählen. Er wendet den Effekt an und entfernt das Plättchen danach aus dem Spiel.

Wenn der Spieler kein Belohnungsplättchen nehmen muss (weil er in der Stadtwertungsphase keine AP hat), entfernt er das unterste Plättchen der Belohnungsleiste aus dem Spiel.

In der **Spielrundenendphase** wird das benutzte Aktionsplättchen aus dem Spiel entfernt und die beiden andern aus der Auslage werden wieder in den Stapel eingemischt.



Brahmabot nutzt nie die Fähigkeit seines Charakters! Seine Charakterplättchen dienen nur zur Bestimmung der Reihenfolge.

Bauregeln

Brahmabot zahlt nie dafür, wenn er als Hauptaktion Statuen oder Schreine baut (im oberen Abschnitt der Aktionsplättchen angegeben) oder wenn er seinen Priester bewegt. Nur wenn sein Priester sich bewegt hat, ohne dabei Schreine zu bauen, kann er am Ende der Bewegung eine Statue für 6 Münzen bauen.

Wenn Brahmabot eine Statue baut, geschieht dies nach folgenden Prioritäten:

- ☉ Auf dem zentralen Feld, falls möglich;
- ☉ Auf dem oberen äußeren Feld mit Bonus, falls möglich (Brahmabot erhält den Bonus nicht);
- ☉ Auf dem unteren äußeren Feld mit Bonus, falls möglich (Brahmabot erhält den Bonus nicht);
- ☉ Auf irgendeinem anderen Feld.

Brahmabot stehen zu Spielbeginn bereits alle Schreine zur Verfügung. Falls er einen neuen Schrein bauen muss aber schon alle seine Schreine gebaut hat, muss er einen seiner gebauten Schreine auf das neue Feld versetzen. Dieser Schrein wird aus der ersten Stadt von rechts auf der Maharajaleiste genommen, in der er einen Schrein hat.

Brahmabots Aktionen



Er baut eine Statue in der Stadt, die der Maharaja gerade besucht.



Er baut einen Schrein in der Stadt, die der Maharaja gerade besucht.



Er baut eine Statue in der Stadt, die ganz links auf der Maharajaleiste ist.



Er baut eine Statue in der ersten Stadt von links auf der Maharajaleiste in der das zentrale Feld noch verfügbar ist.



Er baut eine Statue in der ersten Stadt von links auf der Maharajaleiste, in der er den zweiten Rang mit der geringsten Differenz zwischen dem Spieler und ihm belegt.

