

# ASARA

Ein spannendes Bauspiel für 2 bis 4 Baumeister ab 9 Jahren

Autoren: Michael Kiesling und Wolfgang Kramer  
 Illustration: Franz Vohwinkel  
 Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)  
 Redaktion: André Maack  
 Ravensburger® Spiele Nr. 26 532 9



Liebe Spieler,

baut bitte zuerst das Spiel so auf, wie es auf dem beigelegten Übersichtsblatt gezeigt wird.

Dort findet ihr auch das verwendete Spielmaterial.

ASARA bietet eine Profivariante an. Die ersten Partien ASARA solltet ihr jedoch ohne die Profivariante spielen.

*Willkommen, Wanderer!*

*ASARA, das Land der tausend Türme, öffnet dir seine Pforten. Schreite mutig voran und du gelangst in eine zauberhafte Welt, in der es Städte gibt, die vornehmlich aus Palästen errichtet sind, mit Türmen und Mauern aus weißem Alabaster und Kuppeln aus Gold. Überall in den prunkvollen Städten erheben sich Baukräne in die Höhe, mit denen an Bauwerken gearbeitet wird. Wundersame Fluggeräte, die schweres Material in schwindelnde Höhen transportieren, sind schon von Weitem zu sehen. Die Einladung des Kalifen zum Wettstreit zur Verschönerung des Landes war weit über die Landesgrenzen hinweg zu hören. So habt ihr euch auf den Weg gemacht, um euch mit anderen Baumeistern zu messen ...*

## spielidee und spielziel

Die Spieler schlüpfen in die Rollen der reichen Baumeister *Timanis*, *Mirar*, *Leiard* und *Faraiel*, die ihr Prestige im Reich des Kalifen vermehren wollen. Innerhalb von 4 Jahren wetteifern die Spieler darum, die meisten, höchsten und prächtigsten Türme zu bauen. Hierzu schicken sie ihre Einkäufer auf den Markt, auf dem sie einzelne Bauteile für ihre Türme erwerben. In jedem Marktbereich erhalten die Spieler andere Bauteile (Basis / Mittelteil / Fenster / Spitze).

Es gibt Bauteile aus 5 verschiedenen Materialien (in den Farben Braun, Grün, Rot, Schwarz und Weiß). Manche von ihnen sind mit Gold verziert. Die Bauteile sind unterschiedlich teuer, bringen aber auch unterschiedlich viel Prestige bei Spielende ein. Wer am Ende auf der Prestigeleiste am weitesten vorne liegt, ist der Sieger.

## spielablauf

Verteilt das Material wie auf dem Übersichtsblatt beschrieben. Der Startspieler beginnt.

Sein Zug besteht aus zwei Handlungen:

1. Einkäufer aussenden (= Karte auslegen)
2. Aktion durchführen (z.B. Turmteil nehmen und bezahlen)

Anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn mit dem linken Nachbarn weiter. Er führt ebenso die beiden Handlungen nacheinander aus usw.



## 1. EINKÄUFER AUSSENDEN

Wer an der Reihe ist, legt **einen** seiner Einkäufer aus seiner Hand offen auf ein **leeres** Feld in einen der Bereiche.

Dabei gilt:

- Liegt noch kein Einkäufer in diesem Bereich, darf der gelegte Einkäufer eine **beliebige Farbe** haben (siehe Beispiel 1).
- Befinden sich bereits ein oder mehrere Einkäufer in diesem Bereich, **muss** der dazugelegte Einkäufer **dieselbe Farbe** haben wie die übrigen. Es muss also immer farblich passend gespielt werden (= Farbzwang).
- Möchte ein Spieler einen Einkäufer in einen Bereich legen, kann oder will aber die durch den Farbzwang geforderte Farbe nicht spielen, so kann er stattdessen **2 beliebige Einkäufer mit der Rückseite nach oben** auf 1 Feld legen (siehe Beispiel 2).

Grundsätzlich gilt für **jeden Bereich** (also Bank, Baukreis, Markt-bereiche usw.) auf dem Spielplan Farbzwang!



**Beispiel 1:** Tina hat die abgebildeten 6 Einkäufer auf der Hand. Sie möchte ein Mittelteil kaufen. Sie hat freie Auswahl, da noch kein Einkäufer ausliegt. Sie legt **einen beliebigen ihrer Einkäufer** aus ihrer Hand auf eines der 4 Felder des Marktbereichs.



**Beispiel 2:** Wolfgang möchte ebenso ein Mittelteil kaufen. Es liegt jedoch schon ein blauer Einkäufer in diesem Marktbereich. Er müsste also einen blauen Einkäufer spielen, da **Farbzwang** besteht. Da er keinen blauen Einkäufer hat, nimmt er 2 beliebige Einkäufer von seiner Hand und legt sie mit der Rückseite nach oben auf 1 Feld.

## 2. AKTION DURCHFÜHREN

Je nachdem, in welchem Bereich der Einkäufer gelegt wird, kann der Spieler eine der unterschiedlichen Aktionen durchführen. Die Aktionen im Einzelnen:

### • Turmteile kaufen

Es gibt 4 Marktbereiche, in denen die Spieler Turmteile kaufen können. Dort liegen die Basisteile, Mittelteile, Fenster und Spitzen der Türme aus.

Entschließt sich ein Spieler für die Aktion „Turmteile kaufen“, so darf er sich **1 beliebiges offen liegendes Turmteil** aus der Auslage dieses Marktbereiches nehmen. Er legt es hinter seinen Sichtschirm. Anschließend bezahlt er die geforderten Asari in den Vorrat.

Turmteile derselben Farbe kosten immer gleich viel. Eine rote Basis kostet z. B. genauso viel wie ein rotes Mittelteil. Die Kosten der einzelnen Farben sind auf dem Spielplan sowie den rechten Innenseiten der Sichtschirme abgebildet. Ein Turmteil mit Goldverzierung kostet dasselbe wie das gleiche Turmteil ohne Goldverzierung.

**Hinweis:** Achtet alle zusammen darauf, dass immer bezahlt wird!



**Beispiel:** Tina möchte ein Mittelteil kaufen. Sie legt den blauen Einkäufer aus (A), nimmt sich das schwarze Turmteil und legt es hinter ihren Sichtschirm (B). Für das gekaufte schwarze Turmteil zahlt sie 6 Asari in den Vorrat (C).

## •Turmbau

Die Spieler errichten ihre Türme mit Hilfe des Baukreises. Im Baukreis gibt es 7 Felder mit den Kosten von 1 bis 7 Asari. Legt ein Spieler einen Einkäufer auf ein Feld des Baukreises, muss er sofort genau so viele seiner Turmteile zu neuen Türmen zusammensetzen bzw. bestehende Türme damit erhöhen, wie die Kosten angeben. Er zahlt entsprechend viele Asari in den Vorrat.



Für das Bauen der Türme gelten folgende Bauregeln:

1. Jeder Turm muss einfarbig sein.
2. Jeder Turm besteht aus **genau einer Basis** und **genau einer Spitze**. Es können **beliebig viele Mittelteile bzw. Fenster** eingebaut sein.
3. Der Spieler darf in seinem Zug an beliebig vielen Türmen gleichzeitig bauen. Das dürfen sowohl neue als auch bestehende sein. Sie dürfen sowohl gleicher als auch unterschiedlicher Farbe sein.
4. Das nachträgliche Erhöhen von Türmen ist erlaubt (= Einschieben beliebig vieler Mittelteile und Fenster).
5. Ein Umbauen von Turmteilen zwischen gleichfarbigen Türmen ist nicht erlaubt.
6. Am Ende des Zuges darf ein Spieler außerhalb seines Sichtschirms nur **vollständige** Türme liegen haben, d.h. sie müssen mindestens eine Basis und eine Spitze besitzen.

Als Belohnung für das Bauen bekommt der Spieler so viele Prestigepunkte, wie er Turmteile in diesem Zug verbaut hat.

### Sonderfall:

Möchte ein Spieler bauen und das entsprechende Feld des Baukreises ist bereits belegt, so darf er in diesem Fall das nächsthöhere Feld, das frei ist, mit seinem Einkäufer belegen. Er zahlt die höheren Kosten, verbaut aber weniger Turmteile. Er bekommt nur so viele Prestigepunkte, wie er Turmteile gebaut hat.

## •Zusätzliches Geld

Legt ein Spieler einen Einkäufer auf ein freies Feld der Bank (Abbildung 1), darf er sich die angegebene Anzahl Asari aus dem Vorrat nehmen.

Eine andere Möglichkeit, an Geld zu kommen, gibt es in dem bunten Gebäude (Abbildung 2) neben der Bank. Legt ein Spieler in seinem Zug **einen beliebigen** Einkäufer **verdeckt** auf dieses Gebäude, bekommt er hierfür 5 Asari.

### Wichtig:

- Auf dem bunten Gebäude dürfen beliebig viele Einkäufer übereinander liegen.
- Auf diesem Feld herrscht, im Gegensatz zu allen anderen Bereichen, kein Farbzwang!



*Beispiel: Philipp hat 4 Turmteile hinter seinem Sichtschirm. Er spielt einen Einkäufer auf das 3er Feld des Baukreises, zahlt 3 Asari und baut.*



*Die beiden weißen Turmteile ergeben einen vollständigen Turm. Das schwarze Fenster schiebt er in seinen schon vorhandenen schwarzen Turm ein. Er erhält insgesamt 3 Prestigepunkte. Das rote Mittelteil kann er nicht bauen, da er keinen roten Turm besitzt, in den er das Bauteil einschieben kann.*

Abbildung 1

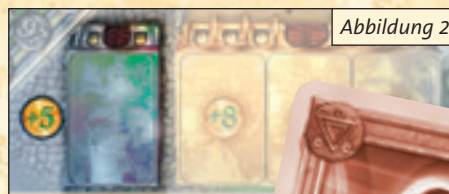


Abbildung 2



## • Bestechung

Legt ein Spieler einen Einkäufer auf das Haus der Spione, zahlt er zuerst die geforderten 3 bzw. 5 Asari in den Vorrat und entscheidet sich für einen der 4 Turmteile-Stapel. Er durchsucht ihn und **darf** sich ein Turmteil daraus nehmen. Er zeigt es offen allen Mitspielern, zahlt die geforderten Asari für das Turmteil in den Vorrat und legt es hinter seinen Sichtschirm. Anschließend wird der Stapel gemischt und wieder auf sein Feld des Spielplans gelegt.

**Achtung:** Mit der Aktion Bestechung dürft ihr kein Turmteil aus der Auslage kaufen!

## • Gunst des Kalifen



Legt ein Spieler einen Einkäufer auf dieses Feld, nimmt er sich sofort die Gunst des Kalifen von dem Spieler, der das Plättchen zurzeit besitzt. Damit ist er im nächsten Jahr Startspieler.



**Beispiel „Bestechung“:** Philipp legt einen Einkäufer auf das 3er Feld des Hauses der Spione. Er zahlt 3 Asari in den Vorrat und entscheidet sich für den Stapel mit den Spitzen. Er wählt eine schwarze Spitze, zeigt sie den Mitspielern, zahlt dafür weitere 6 Asari in den Vorrat und legt die Spitze hinter seinen Sichtschirm.



## ENDE EINES JAHRES

Ein Jahr endet, sobald **alle** Spieler **alle** ihre Einkäufer auf dem Spielplan abgelegt haben. Einige Spieler haben evtl. früher ihre Einkäufer komplett verteilt, wenn sie statt eines passenden Einkäufers 2 beliebige Einkäufer auf ein Feld gespielt haben. In diesem Fall werden die Spieler ohne Karten übersprungen, bis alle Spieler ihre Einkäufer abgelegt haben.

## JAHRESWERTUNG (Linke Übersicht auf dem Sichtschirm)

Nach jedem der 4 Jahre erfolgt eine Jahreswertung für jeden Spieler. Die dabei erworbenen Prestigepunkte werden auf der Prestigeleiste mit Hilfe der Zählsteine festgehalten.

- Für jeden bisher gebauten Turm, egal welcher Höhe und Farbe, gibt es 1 Prestigepunkt.
- Für jedes Turmteil mit Goldverzierung in allen bisher gebauten Türmen gibt es 1 Prestigepunkt.
- Für die Gunst des Kalifen gibt es 1 Prestigepunkt.

**Tipp:** Da die Turmteile mit Goldverzierung jedes Jahr erneut Prestigepunkte bringen, lohnt es sich, diese bevorzugt zu kaufen.

Nach der Jahreswertung beginnt das nächste Jahr.



**Beispiel:** Wolfgang hat 2 Türme, 2 Goldverzierungen und die Gunst des Kalifen. Damit bekommt er  $(2+2+1)=5$  Prestigepunkte.

## BEGINN EINES NEUEN JAHRES

- Entfernt sämtliche Einkäufer vom Spielplan.
- Mischt **alle** 45 Einkäufer und verteilt sie gemäß der Anzahl Spieler neu.
- Füllt die leeren Felder in den Marktbereichen von den entsprechenden Nachziehstapeln mit Turmteilen auf. Ist ein Nachziehstapel aufgebraucht, können nicht alle Felder wieder befüllt werden.

- Verteilt an jeden Spieler 20 Asari; eine Staffelung wie zu Spielbeginn gibt es nun nicht mehr.
- Geld und nicht verbaute Turmteile der vorherigen Jahre verbleiben hinter dem Sichtschirm.
- Zieht den Jahreszähler 1 Feld vor.
- Es beginnt der Spieler, der die Gunst des Kalifen besitzt.

Alle 4 Jahre laufen nach demselben Schema ab.

## spieLende

Das Spiel endet nach dem vierten Jahr. Jetzt wird **die 4. Jahreswertung** durchgeführt.

**Im Anschluss** daran erfolgt sofort die **Schlusswertung**.

## Schlusswertung (Mittlere Übersicht auf dem Sichtschirm)

In der Schlusswertung erhalten die Spieler Prestigepunkte für ihre Türme.

- Für jede Turmfarbe wird ermittelt, wer den höchsten und zweithöchsten Turm (bzgl. Anzahl der Turmteile) gebaut hat. Hierfür bekommen die Spieler Prestigepunkte gemäß nebenstehender Abbildung.

Außerdem erhalten die Spieler:

- die den **insgesamt** höchsten bzw. zweithöchsten Turm (bzgl. Anzahl der Turmteile) besitzen, egal welcher Farbe, 8 bzw. 4 Prestigepunkte,
- die **insgesamt** die meisten bzw. zweitmeisten Türme besitzen, 12 bzw. 6 Prestigepunkte,
- für je 10 Asari 1 Prestigepunkt.

Höchster / zweithöchster Turm (pro Farbe)				
Braun	Grün	Rot	Schwarz	Weiß
				
4 / 2 Prestigepunkte	6 / 3 Prestigepunkte	8 / 4 Prestigepunkte	10 / 5 Prestigepunkte	12 / 6 Prestigepunkte

Bei **Gleichstand** gelten folgende Regeln:

- Bei Gleichstand für den 1. Platz werden die Prestigepunkte des 1. und 2. Platzes zusammengezählt. Diese Summe wird durch die Anzahl der beteiligten Türme geteilt; ggf. wird aufgerundet. Für jeden beteiligten Turm bekommt der Spieler einen solchen Anteil gutgeschrieben. Der 2. Platz entfällt dann (siehe schwarze Türme im Beispiel Seite 6).
- Bei Gleichstand für den 2. Platz werden die Prestigepunkte für den 2. Platz anteilig (wie oben beschrieben) an die Spieler ausgegeben (siehe weiße Türme im Beispiel Seite 6).
- Wertung der meisten Türme: Hier wird abweichend nicht durch die Anzahl der Türme geteilt, sondern durch die Anzahl der beteiligten Spieler.

Goldverzierungen und die Gunst des Kalifen geben in der Schlusswertung keine Punkte.

Der Spieler, der nach der Schlusswertung die meisten Prestigepunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

## REGELN FÜR DIE PROFIVARIANTE

Im Profispiel bleiben alle Grundregeln bestehen, werden aber um zwei neue Elemente erweitert: „Einkäufer rekrutieren“ und „Haus der leuchtenden Fenster“. Das Spiel wird aufgebaut, wie auf dem Übersichtsblatt unter Punkt 8 beschrieben.

### Einkäufer rekrutieren

Wer einen Einkäufer auf ein Feld des Zeltens legt, muss zuerst den dort aufgedruckten Betrag in den Vorrat bezahlen. Anschließend darf er sich 2 Einkäufer vom Nachziehstapel auf die Hand nehmen.



### Haus der leuchtenden Fenster

Wer einen Einkäufer auf ein freies Feld des Hauses der leuchtenden Fenster legt, zahlt entweder:

- 4 Asari und zieht die obersten 3 leuchtenden Fenster vom Stapel. Er wählt geheim 1 leuchtendes Fenster aus und legt es hinter seinen Sichtschirm.

oder

- 10 Asari und zieht die obersten 5 leuchtenden Fenster vom Stapel. Er wählt geheim 2 leuchtende Fenster aus und legt sie hinter seinen Sichtschirm.



Der Preis ist in beiden Fällen nicht von der entnommenen Farbe abhängig! Die nicht ausgewählten Fenster kommen in beliebiger Reihenfolge verdeckt unter den Stapel zurück.



Bei der Auswahl eines leuchtenden Fensters ist die Farbe wichtig. Das leuchtende Fenster wird bei der Aktion Turmbau ganz normal bei der Anzahl zu bauender Teile mitgezählt. Das leuchtende Fenster könnt ihr beim Bauen **nur auf ein schon bestehendes geschlossenes Fenster** derselben Farbe legen. Der Turm wird durch den Bau des leuchtenden Fensters nicht erhöht. Es zählt also nicht als extra Turmteil, man bekommt für den Bau aber ganz normal 1 Prestigepunkt.

Bei der **Jahreswertung** am Ende jedes Jahres zählt jedes verbaute leuchtende Fenster wie eine verbaute Goldverzierung 1 Prestigepunkt. Eine von einem leuchtenden Fenster verdeckte Goldverzierung zählt nicht mehr.



Bei der **Schlusswertung** entscheiden die leuchtenden Fenster bei **einem Gleichstand**. Der Spieler, der mehr leuchtende Fenster in dem vom Gleichstand betroffenen Turm hat, nimmt den besseren Platz in der Wertung ein. Gibt es hierbei wieder einen Gleichstand, werden die Punkte wie gewohnt aufgeteilt.

Diese Regel gilt für:

- Die Wertung der einzelnen Turmfarben (hier zählen nur die leuchtenden Fenster im entsprechenden Turm)
- Beim höchsten Turm überhaupt (hier zählen nur die leuchtenden Fenster im entsprechenden Turm)
- Bei der Anzahl der Türme (hier zählen alle leuchtenden Fenster eines Spielers)

## BEISPIEL EINER SCHLUSSWERTUNG

Wertung der <b>meisten</b> Türme insgesamt			Wertung <b>höchster</b> Turm insgesamt		
1. Platz   2. Platz			1. Platz   2. Platz		
Das sind die gebauten Türme der Spieler am Spielende. Wolfgang und Philipp haben jeder 5 Türme gebaut!			Die schwarzen Türme bestehen aus gleich vielen Turmteilen		
Wolfgang	Philipp	Tina	Tina	Philipp	
Gleichstand	Gleichstand	2. Platz entfällt	1. Platz	Gleichstand	Gleichstand
Gleichstand 1. Platz = $\frac{\text{12} + \text{6}}{2 \text{ Spieler (Wolfgang + Philipp)}} = \text{9}$			Gleichstand 2. Platz = $\frac{\text{4} + \text{4}}{2 \text{ Türme}} = \text{2}$		
Wertung <b>braune</b> Türme	Wertung <b>grüne</b> Türme	Wertung <b>rote</b> Türme	Wertung <b>schwarze</b> Türme	Wertung <b>weiße</b> Türme	
1. Platz   2. Platz	1. Platz   2. Platz	1. Platz   2. Platz	1. Platz   2. Platz	1. Platz   2. Platz	
		Alle roten Türme bestehen aus gleich vielen Turmteilen			
Tina Wolfgang Philipp	Tina Wolfgang				Wolfgang Philipp Tina
1. Platz 2. Platz	1. Platz 2. Platz				1. Platz Gleichstand Gleichstand
		Alle roten Türme bestehen aus gleich vielen Turmteilen			
		Gleichstand Gleichstand Gleichstand	Gleichstand Gleichstand	2. Platz entfällt	
		Gleichstand 1. Platz	Gleichstand 1. Platz		Gleichstand 2. Platz
		$\frac{\text{8} + \text{4}}{3 \text{ Türme}} = \text{4}$	$\frac{\text{10} + \text{5}}{2 \text{ Türme}} = \text{7.5}$ <small>aufgerundet</small>		$\frac{\text{12}}{2 \text{ Türme}} = \text{6}$

# ASARA

Un passionnant jeu de bâtisseurs pour 2 à 4 architectes à partir de 9 ans

Auteurs : Michael Kiesling et Wolfgang Kramer  
 Illustrations : Franz Vohwinkel  
 Design : DE Ravensburger, KniffDesign (notice)  
 Rédaction : André Maack  
 Jeux Ravensburger® n° 26 532 9



**Cher joueur, chère joueuse,**

Commencez par installer le jeu comme expliqué sur le feuillet joint.

Celui-ci vous permet aussi de découvrir le contenu.

ASARA propose une règle avancée. Il est cependant recommandé de jouer les premières parties d'ASARA avec les règles de base.

*Bienvenue, voyageur !*

*ASARA, le pays des 1000 tours t'ouvre ses portes. Qui ose y pénétrer découvre un monde magique dans lequel les villes ne sont que palais aux tours et aux murs d'albâtre blanc et aux coupoles d'or. Partout dans ces villes resplendissantes s'élèvent des grues qui s'activent autour de la construction d'édifices. D'étonnantes machines volantes, visibles à des kilomètres, transportent les lourds matériaux à des hauteurs vertigineuses. Le concours lancé par le calife, et destiné à embellir son royaume, a largement dépassé les frontières. Aussi prendrez vous le chemin d'Asara, bien décidés à vous mesurer aux autres architectes.*

## PRINCIPE ET BUT DU JEU

Les joueurs incarnent de riches architectes, Timanis, Mirar, Leiard et Faraiel, qui souhaitent développer leur prestige dans le royaume du calife. Pendant quatre années, ils se livrent à une concurrence acharnée en vue de construire le plus grand nombre de tours, les plus hautes et les plus belles. Pour cela, ils envoient leurs acheteurs sur les marchés où ils sont chargés d'acheter les différents blocs. Chaque secteur du marché propose des blocs différents (bases, blocs intermédiaires, fenêtres, pointes)

Les blocs sont de 5 matériaux différents (de couleurs marron, verts, rouges, noirs et blancs). Certains d'entre eux sont ornés d'une décoration en or. Les blocs ont un coût plus ou moins élevé mais rapportent aussi plus ou moins de points de prestige en fin de partie. Le joueur qui possédera le plus de points à la fin remportera la partie.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Préparez le matériel comme l'indique le feuillet. Le premier joueur commence.

Son tour se compose de deux phases :

1. Envoyer un acheteur (= pose d'une carte) ;
2. Effectuer une action (par exemple, prendre un bloc et payer).

La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Son voisin de gauche suit les deux mêmes phases...



## 1. ENVOYER UN ACHETEUR

Quand vient son tour, le joueur pose **un** des acheteurs de sa main sur une case **libre** d'un des secteurs.

Les règles de pose sont les suivantes :

- S'il n'y a encore aucun acheteur dans ce secteur, le marchand posé peut être de **n'importe quelle couleur** (voir exemple 1).
- S'il y a déjà un ou plusieurs acheteur(s) dans ce secteur, l'acheteur posé **doit** être de la **même couleur** qu'eux. Il faut donc toujours respecter la couleur déjà jouée.
- Si un joueur souhaite poser un acheteur dans un secteur mais ne veut ou ne peut pas respecter la couleur déjà jouée, il peut, à la place, poser **2 acheteurs au choix, face cachée**, sur 1 case (voir exemple 2).

En règle générale, un joueur doit respecter la couleur jouée dans **chaque secteur** du plateau (banque, Cercle des Bâtitseurs, marchés...).



**Exemple 1 :** Tina possède les 6 acheteurs suivants en main. Elle souhaite acheter un bloc intermédiaire. Comme aucun acheteur n'a encore été posé ici, elle a l'embarras du choix. Elle pose **l'un des acheteurs au choix** de sa main sur l'une des 4 cases du marché.



**Exemple 2 :** Wolfgang souhaite également acheter un bloc intermédiaire. Mais il y a déjà un acheteur bleu sur ce marché. Il serait donc obligé de jouer un acheteur bleu puisqu'il doit **respecter la couleur**. Comme il ne possède pas d'acheteur bleu, il choisit 2 acheteurs de sa main et les place face cachée sur 1 case.

## 2. EFFECTUER UNE ACTION

Selon le secteur dans lequel a été posé l'acheteur, le joueur peut effectuer différentes actions.

Les actions en détail :

### • Achat de blocs

Il existe 4 marchés sur lesquels les joueurs peuvent acheter des blocs : bases, blocs intermédiaires, fenêtres et pointes.

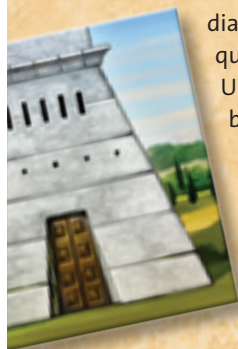
Le joueur qui choisit l'action « Achat de blocs » peut prendre **une tuile au choix proposée face visible** sur ce marché. Il la place derrière son paravent. Il paye ensuite le nombre d'asaris nécessaires à la réserve.

Les blocs de même couleur coûtent toujours le même prix. Une base rouge, par exemple, coûte autant qu'un bloc intermédiaire rouge. Les coûts des différentes couleurs sont indiqués sur le plateau, ainsi que sur la droite du paravent. Un bloc avec une décoration en or coûte autant que le bloc équivalent sans décoration.

**Important :** Toujours vérifier ensemble que tout le monde paye bien !



**Exemple :** Tina souhaite acheter un bloc intermédiaire. Elle pose un acheteur bleu (A), prend le bloc noir et le met derrière son paravent (B). Elle paye 6 asaris à la réserve pour le bloc noir acheté.





## • Construction d'une tour

Les joueurs bâtissent leurs tours à l'aide du Cercle des Bâisseurs. Celui-ci est composé de 7 cases dont les coûts varient de 1 à 7 asaris. Lorsqu'un joueur pose un acheteur sur l'une des cases du Cercle, le nombre inscrit indique le nombre exact de blocs qu'il doit utiliser pour bâtir de nouvelles tours ou agrandir ses tours existantes. Il paye le nombre d'asaris correspondants.



Les règles pour la construction des tours sont les suivantes :

1. Une tour doit être composée d'une seule couleur.
2. Une tour comporte **une seule base** et **une seule pointe**. Mais elle peut avoir **autant de blocs intermédiaires et/ou de fenêtres que l'on veut**.
3. Un joueur peut bâtir ou agrandir autant de tours qu'il veut en même temps, qu'elles soient de même couleur ou non.
4. Il est permis d'agrandir une tour déjà complète par la suite (= en insérant autant de blocs intermédiaires et de fenêtres que l'on veut).
5. Il est interdit d'échanger des blocs d'une tour à une autre de même couleur.
6. À la fin de son tour de jeu, un joueur ne doit posséder que des tours **complètes** devant son paravent, c'est-à-dire possédant au moins une base et une pointe.

En récompense, le joueur gagne autant de points de prestige que le nombre de blocs bâtis durant ce tour.

### Cas particulier

Si un joueur désire bâtir et que la case du Cercle des Bâisseurs qui l'intéresse est déjà occupée, il peut poser son acheteur sur la première case libre supérieure. Le coût de construction est plus élevé mais il peut bâtir moins d'éléments. Il marque autant de points de prestige que de blocs bâtis.

## • Argent supplémentaire

Si un joueur pose un acheteur sur une case libre de la banque (illustration 1), il prend le nombre d'asaris correspondant de la réserve.

Il existe également un autre moyen de gagner de l'argent dans le bâtiment coloré à côté de la banque (illustration 2). Lors de son tour de jeu, si un joueur pose un acheteur **au choix, face cachée**, sur ce bâtiment, il gagne 5 asaris.

### Important :

- Il peut y avoir autant d'acheteurs empilés que l'on veut sur le bâtiment coloré.
- Contrairement aux autres secteurs, les joueurs n'ont pas besoin de respecter la moindre couleur !



*Exemple : Philippe possède 4 blocs derrière son paravent. Il pose un acheteur sur la case « 3 » du Cercle des Bâisseurs, paye 3 asaris et bâtit.*

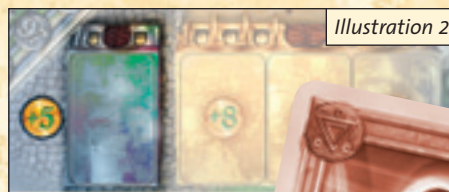


*Les deux blocs blancs forment une tour complète. Il insère la fenêtre noire dans sa tour noire déjà construite. Il gagne 3 points de prestige au total. Il ne peut pas bâtir le bloc intermédiaire rouge car il ne possède aucune tour rouge à laquelle il pourrait ajouter ce bloc.*

Illustration 1



Illustration 2



### • Corruption

Si un joueur pose un acheteur sur la maison des espions, il commence par payer les 3, voire les 5, asaris nécessaires à la réserve et choisit l'une des 4 piles de tuiles. Il la consulte et **peut** choisir un des blocs. Il le montre à tous les joueurs, paye son prix à la réserve et le place derrière son paravent. La pile est ensuite mélangée et remise sur son emplacement sur le plateau.

**Attention :** L'action « Corruption » ne permet pas d'acheter un bloc proposé sur un marché !

### • Faveur du calife



Si un joueur pose un acheteur sur cette case, il gagne aussitôt la faveur du calife : il prend le parchemin au joueur qui le possédait jusqu'à présent et entamera la prochaine année.



**Exemple de corruption :** Philippe pose un acheteur sur la case « 3 » de la maison des espions. Il paye 3 asaris à la réserve et choisit la pile de pointes. Il se décide pour une pointe noire, la montre à ses adversaires, paye 6 asaris et place la tuile derrière son paravent.



## FIN D'UNE ANNÉE

Une année s'achève dès que **tous** les joueurs ont posé **tous** leurs acheteurs sur le plateau. Il se peut que des joueurs aient réparti tous leurs acheteurs avant les autres s'ils ont posé 2 acheteurs face cachée sur une case au lieu d'en poser un seul de la couleur demandée. Dans ce cas, le tour de ces joueurs est simplement sauté jusqu'à ce que chacun ait posé tous ses acheteurs.

## DÉCOMPTÉ ANNUEL (aide-mémoire sur la gauche du paravent)

À l'issue de chacune des 4 années a lieu un décompte pour chaque joueur. Les points de prestige accumulés sont comptabilisés en déplaçant les marqueurs sur l'échelle des points.

- Chaque tour construite, quelle que soit sa hauteur, rapporte 1 point.
- Chaque bloc avec une décoration en or sur une tour déjà construite rapporte 1 point ;
- La faveur du calife rapporte 1 point.

**Conseil :** Comme les blocs avec une décoration en or rapportent chaque année 1 point, il est intéressant de privilégier leur achat.

À la fin du décompte annuel commence l'année suivante.



**Exemple :** Wolfgang possède 2 tours dont 2 blocs avec une décoration en or et la faveur du calife. Il marque donc  $(2 + 2 + 1 =)$  5 points de prestige.

## DÉBUT D'UNE NOUVELLE ANNÉE

- Retirer l'ensemble des acheteurs du plateau de jeu.
- Mélanger les 45 acheteurs et les redistribuer selon le nombre de joueurs.
- Compléter les emplacements libres sur les marchés par de nouvelles tuiles des piles correspondantes.
- Distribuer 20 asaris à chaque joueur (il n'y a plus d'échelonnement comme en début de partie).
- L'argent et les blocs non utilisés l'année précédente restent derrière le paravent.
- Avancer le compteur de saison d'une case.
- Le joueur qui a la faveur du calife commence.

Les 4 années se déroulent selon le même processus.

## FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête à la fin de la 4<sup>e</sup> année.

Le 4<sup>e</sup> décompte annuel est alors effectué, immédiatement suivi d'un décompte final.

## DÉCOMPTE FINAL (aide-mémoire au centre du paravent)

Lors du décompte final, chaque joueur marque des points pour ses tours.

- Pour chaque **couleur** de tour, les joueurs regardent qui a construit la tour la plus haute et la seconde tour la plus haute (en comparant le nombre de blocs). Les joueurs marquent alors des points selon l'illustration ci-contre.

De plus, les joueurs ...

- ... qui ont construit la tour la plus haute et la seconde tour la plus haute **dans tout le jeu** (en comparant le nombre de blocs), toutes couleurs confondues, gagnent respectivement 8 et 4 points.
- ... qui ont construit le plus grand nombre de tours et le second plus grand nombre de tours **dans tout le jeu** gagnent respectivement 12 et 6 points.
- ... gagnent 1 point pour 10 asaris qu'ils possèdent.

### Tour la plus haute / 2<sup>de</sup> tour la plus haute (par couleur)

marron	verte	rouge	noire	blanche
				
4 / 2 points	6 / 3 points	8 / 4 points	10 / 5 points	12 / 6 points

En cas d'**égalité**, les règles sont les suivantes :

- En cas d'égalité pour la première place, les points attribués pour la première et la seconde place sont additionnés et divisés par le nombre de tours « ex æquo », en arrondissant au nombre supérieur si nécessaire. Pour chacune de ces tours, son propriétaire marque autant de points que le résultat obtenu. Dans ce cas, la 2<sup>de</sup> place n'est pas attribuée (voir tours noires dans l'exemple ci-dessous).
- En cas d'égalité pour la seconde place, les points sont répartis proportionnellement (comme décrit ci-dessus) entre les joueurs (voir tours blanches dans l'exemple ci-dessous).
- Les décorations en or et la faveur du calife ne rapportent aucun point lors du décompte final.

Le joueur qui totalise le plus de points à l'issue du décompte final remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

## RÈGLES AVANCÉES

Les règles restent les mêmes que dans le jeu de base à l'exception de deux nouveaux éléments : « **Recrutement d'acheteurs** » et « **Maison aux fenêtres éclairées** ». Installer le jeu comme expliqué au point 8 du feuillet.

### Recrutement d'acheteurs

Le joueur qui pose un acheteur sur une case de la tente doit d'abord payer la somme indiquée à la réserve. Il peut ensuite piocher 2 acheteurs de la pile qu'il ajoute à sa main.



### Maison aux fenêtres éclairées

Le joueur qui pose un acheteur sur une case libre de la maison aux fenêtres éclairées paye au choix :

- **4 asaris** et tire les **3 premières fenêtres éclairées** de la pile. Il en choisit secrètement **1** qu'il place derrière son paravent.
- ou**
- **10 asaris** et tire les **5 premières fenêtres éclairées** de la pile. Il en choisit secrètement **2** qu'il place derrière son paravent.



Dans les deux cas, le prix payé ne dépend pas de la couleur choisie ! Les fenêtres que le joueur ne garde pas sont remises sous la pile, dans n'importe quel ordre.

La couleur est importante dans le choix d'une fenêtre éclairée. Celle-ci est comptée comme n'importe quel autre bloc lors de l'action « **Construction d'une tour** ». Cependant, une fenêtre éclairée ne peut être ajoutée **que sur une fenêtre fermée** de la même couleur **déjà bâtie**. L'ajout d'une fenêtre éclairée n'agrandit pas la tour. Elle ne compte donc pas comme un bloc supplémentaire, mais rapporte comme d'habitude 1 point lors de sa construction.

Lors du **décompte annuel** à la fin de chaque année, chaque fenêtre éclairée rapporte 1 point comme tout bloc avec une décoration en or. Un bloc décoré recouvert par une fenêtre éclairée ne rapporte plus de point.



Lors du **décompte final**, les fenêtres éclairées servent à départager une éventuelle **égalité** entre deux ou plusieurs tours : le joueur qui possède plus de fenêtres éclairées dans sa tour fait basculer le décompte en sa faveur. En cas de nouvelle égalité, les points sont partagés, comme d'habitude.

Cette règle est valable pour :

- le décompte de chaque couleur de tour (seules comptent les fenêtres éclairées de la tour correspondante) ;
- le décompte de la plus haute tour en jeu (seules comptent les fenêtres éclairées de la tour correspondante) ;
- le décompte du nombre de tours (ici comptent toutes les fenêtres éclairées que possède le joueur).

## EXEMPLE DE DÉCOMPTÉ FINAL

Décompte du plus grand nombre de tours			Décompte de la plus grande tour en jeu						
1 <sup>re</sup> place   2 <sup>e</sup> place			1 <sup>re</sup> place   2 <sup>e</sup> place						
Voici les tours construites par les joueurs en fin de partie. Wolfgang et Philippe possèdent chacun 5 tours !			Les tours noires possèdent autant de blocs.						
<p>Wolfgang Philippe Tina</p> <p> </p> <p>Égalité Égalité 2<sup>e</sup> place non attribuée</p>			<p>Tina Philippe</p> <p> </p> <p>1<sup>re</sup> place Égalité Égalité</p>						
Égalité pour la 1 <sup>re</sup> place = $\frac{\text{12} + \text{6}}{2 \text{ joueurs (Wolfgang et Philippe)}} = \text{9}$			Égalité pour la 2 <sup>e</sup> place = $\frac{\text{4}}{2 \text{ tours}} = \text{2}$						
Décompte des tours marron		Décompte des tours vertes		Décompte des tours rouges		Décompte des tours noires		Décompte des tours blanches	
1 <sup>re</sup> place   2 <sup>e</sup> place		1 <sup>re</sup> place   2 <sup>e</sup> place		1 <sup>re</sup> place   2 <sup>e</sup> place		1 <sup>re</sup> place   2 <sup>e</sup> place		1 <sup>re</sup> place   2 <sup>e</sup> place	
Toutes les tours marron possèdent le même nombre de blocs.		Toutes les tours vertes possèdent le même nombre de blocs.		Toutes les tours rouges possèdent le même nombre de blocs.		Les tours noires de Philippe et Tina possèdent le même nombre de blocs.		Les tours noires de Philippe et Tina possèdent le même nombre de blocs.	
<p>Tina Wolfgang Philippe</p> <p> </p> <p>1<sup>re</sup> place 2<sup>e</sup> place</p>		<p>Tina Wolfgang</p> <p> </p> <p>1<sup>re</sup> place 2<sup>e</sup> place</p>		<p>Wolfgang Philippe</p> <p> </p> <p>Égalité Égalité Égalité</p>		<p>Philippe Tina Wolfgang</p> <p> </p> <p>Égalité Égalité 2<sup>e</sup> place non attribuée</p>		<p>Wolfgang Philippe Tina</p> <p> </p> <p>1<sup>re</sup> place Égalité Égalité</p>	
				Égalité pour la 1 <sup>re</sup> place = $\frac{\text{8} + \text{4}}{3 \text{ tours}} = \text{4}$		Égalité pour la 1 <sup>re</sup> place = $\frac{\text{10} + \text{5}}{2 \text{ tours}} = \text{8}$ <i>aufgerundet</i>		Égalité pour la 2 <sup>e</sup> place = $\frac{\text{6}}{2 \text{ tours}} = \text{3}$	

# ASARA

I

Un avvincente gioco di costruzioni per 2-4 giocatori da 9 anni in su

Autori: Michael Kiesling e Wolfgang Kramer  
Illustrazioni: Franz Vohwinkel  
Design: DE Ravensburger, KniffDesign (guida al gioco)  
Redazione: André Maack  
Ravensburger® Spiele Nr. 26 532 9



**Cari giocatori,**

preparate prima il gioco, come mostra l'accluso schema generale.

Qui trovate anche il materiale di gioco da usare.

ASARA offre una variante da esperti. Giocate però le prime partite ASARA senza questa variante.

*Benvenuto, viandante!*

*ASARA, il paese delle mille torri, ti apre le sue porte. Procedi intrepido e arriverai in un mondo incantevole, dove ci sono città fatte prevalentemente di palazzi, con torri e mura di alabastro bianco e cupole d'oro. Ovunque nelle sfarzose città si innalzano delle gru, con cui si lavora a delle costruzioni. Già da lontano si vedono misteriosi apparecchi volanti che trasportano pesanti materiali ad altezze vertiginose. L'invito del Califfo alla gara per abbellire il paese si è sentito molto al di là dei confini. Così ha messo anche voi in cammino per misurarvi con altri costruttori ...*

## idea e scopo del gioco

I giocatori si calano nel ruolo dei ricchi impresari *Timanis, Mirar, Leiard e Faraiel*, che vogliono accrescere il loro prestigio nel regno del Califfo. I giocatori gareggiano a costruire varie torri, più alte e più sontuose possibili, entro un periodo di 4 anni. Per questo inviano i loro compratori al mercato, incaricandoli di acquistare i singoli pezzi per le loro torri. In ciascun settore di mercato, i giocatori trovano pezzi diversi (basi / pezzi centrali / finestre / guglie).

Ci sono pezzi di 5 materiali diversi (di colore marrone, verde, rosso, nero e bianco). Alcuni sono fregiati d'oro. I pezzi hanno prezzi diversi, che alla fine del gioco danno anche un diverso prestigio. Chi alla fine è più avanti sulla cornice segnapunti, sarà il vincitore.

## svolgimento del gioco

Distribuite il materiale come descritto nell'accluso schema generale. Si inizia dal giocatore di partenza. La sua mossa comprende due azioni:

1. Inviare il compratore (= giocare una carta)
2. Eseguire un'azione (ad es. prendere e pagare un pezzo di torre)

Si procede quindi a turno in senso orario con il giocatore vicino sulla sinistra. Questo fa le stesse due azioni in sequenza e così via.



## 1. INVIARE IL COMPRATORE

Chi è di turno, mette giù scoperto **uno** dei compratori che ha in mano su una casella **vuota** in uno dei settori.

Se:

- Non c'è ancora nessun compratore in questo settore, il compratore giocato può essere di un **colore qualsiasi** (vedi Esempio 1).
- Ci sono già uno o più compratori in questo settore, il compratore aggiunto **deve avere lo stesso colore** degli altri. Si deve quindi sempre giocare il colore corrispondente (= colore d'obbligo).
- Un giocatore vorrebbe mettere un compratore in un settore, però non può o non vuole giocare il colore d'obbligo: può allora mettere invece su 1 casella **due compratori qualsiasi con il dorso in alto** (vedi Esempio 2).

Fondamentalmente, per **ogni settore del tabellone di gioco** (quindi Banca, Area di costruzione, Settori di mercato, ecc.) vige la regola del colore d'obbligo!



**Esempio 1:** Tina ha in mano i 6 compratori illustrati. Vorrebbe comprare un pezzo centrale. Ha libera scelta, perché non è ancora stato giocato alcun compratore. Mette **uno qualsiasi dei compratori** che ha in mano su una delle 4 caselle del settore di mercato.



**Esempio 2:** Mario vorrebbe anche lui comprare un pezzo centrale. In questo settore di mercato c'è già però un compratore blu. Dovrebbe quindi giocare un compratore blu, perché vige il **colore d'obbligo**. Non avendo nessun compratore blu, prende 2 compratori qualsiasi che ha in mano e li mette con il dorso in alto su 1 casella.

## 2. ESEGUIRE UN'AZIONE

A seconda del settore in cui si pone il compratore, il giocatore può eseguire una diversa azione. Queste azioni sono in dettaglio:

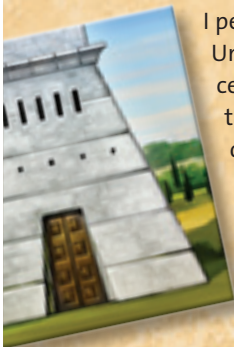
### • Comprare pezzi di torre

Ci sono 4 settori di mercato in cui i giocatori possono comprare pezzi di torre. In questi settori ci sono le basi, i pezzi centrali, le finestre e le guglie delle torri.

Se un giocatore decide di „Comprare pezzi di torre“, può allora prendere **1 pezzo qualsiasi di torre che si trova scoperto** tra quelli in esposizione in questo settore di mercato e lo mette dietro il suo paravento. Quindi paga, mettendo nella riserva gli Asari richiesti.

I pezzi di torre dello stesso colore costano sempre uguali. Una base rossa, ad esempio, costa tanto quanto un pezzo centrale rosso. I costi dei singoli colori sono indicati sul tabellone di gioco ed anche sul lato destro all'interno dei paraventi. Un pezzo di torre con un fregio dorato costa tanto quanto lo stesso pezzo di torre senza doratura.

**Nota:** Fate tutti attenzione che si paghi sempre!



**Esempio:** Tina vorrebbe comprare un pezzo centrale. Gioca il compratore blu (A), prende il pezzo di torre nero e lo mette dietro il suo paravento (B). Per il pezzo nero di torre che ha comprato, paga 6 Asari e li mette nella riserva (C).

## •Costruzione della torre

I giocatori costruiscono le loro torri aiutandosi con l'area circolare di costruzione. Nel cerchio di costruzione ci sono 7 caselle dal costo da 1 a 7 Asari. Se un giocatore mette un compratore su una casella del cerchio, egli deve subito comporre nuove torri oppure elevare le torri esistenti con il numero esatto di pezzi, indicato dai costi. Egli paga gli Asari corrispondenti e li mette nella riserva.



Per la costruzione delle torri valgono le seguenti regole:

1. Ogni torre deve essere di un solo colore.
2. Ogni torre è formata propriamente **da una base e da una guglia**. Si possono inserire **quanti pezzi centrali o finestre si vogliono**.
3. Nella sua mossa, il giocatore può lavorare contemporaneamente a quante torri vuole. Queste possono essere sia torri nuove sia anche torri già esistenti. Possono avere lo stesso colore o colore diverso.
4. È consentito aumentare in un secondo tempo l'altezza delle torri (= aggiunta di tanti pezzi centrali e finestre, quanti se ne vuole).
5. Non è consentito scambiare pezzi di torre tra torri dello stesso colore.
6. Al termine della sua mossa, un giocatore può avere fuori del paravento solo torri **complete**, devono cioè avere almeno una base e una guglia.

Come ricompensa per la costruzione, il giocatore ottiene tanti punti di prestigio, quanti sono i pezzi di torre da lui utilizzati in questa mossa.

### Caso particolare:

Se un giocatore vuole costruire e la casella corrispondente del cerchio è già occupata, può in questo caso occupare con il suo compratore la casella libera immediatamente superiore. Paga di più, però utilizza meno pezzi di torre. Riceve tanti punti di prestigio solo quanti sono i pezzi di torre che ha utilizzato.

## •Soldi in più

Se un giocatore mette un compratore su una casella libera della Banca (Fig. 1), può prendere dalla riserva il numero di Asari indicato sulla casella.

C'è un'altra possibilità di ottenere denaro ed è nell'edificio a colori (Fig. 2) vicino alla Banca. Se nella sua mossa un giocatore mette su questo edificio **un compratore qualsiasi coperto**, riceve per questo 5 Asari.

### Importante:

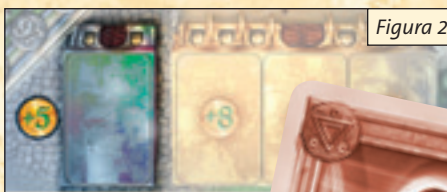
- Sull'edificio a colori ci possono essere tutti i compratori che si vuole uno sopra l'altro.
- A differenza di tutte le altre zone, in questo settore non vige il colore d'obbligo!



*Esempio: Filippo ha 4 pezzi di torre dietro il suo paravento. Gioca un compratore sulla 3ª casella del cerchio da costruzione, paga 3 Asari e costruisce.*



*I due pezzi bianchi di torre danno una torre completa. Inserisce la finestra nera nella sua torre nera che ha già a disposizione. Ottiene in tutto 3 punti di prestigio. Non può utilizzare il pezzo centrale rosso, perché non possiede nessuna torre rossa in cui poter inserire il pezzo.*



### • Corruzione

Se un giocatore mette un compratore sulla casa delle spie, mette prima in riserva i 3 o i 5 Asari richiesti e sceglie uno dei 4 mazzetti di pezzi di torre. Lo esamina e **può** prendere dal mazzetto un pezzo di torre. Lo mostra a tutti gli altri giocatori, versa in riserva gli Asari necessari per il pezzo di torre e lo mette dietro il suo paravento. Quindi si mescola il mazzetto e lo si depone di nuovo sulla sua casella del tabellone di gioco.

**Attenzione:** Con l'operazione Corruzione non potete comprare nessun pezzo di torre tra quelli esposti!

### • Favore del Califfo



Se un giocatore mette un compratore su questa casella, si prende subito il favore del Califfo dal giocatore che possiede ora la tessera. Diventa così il giocatore di partenza per l'anno successivo.



**Esempio „Corruzione“:** Filippo mette un compratore sulla 3<sup>a</sup> casella della casa delle spie. Versa 3 Asari nella riserva e sceglie il mazzetto con le guglie. Sceglie una guglia nera, la mostra agli altri giocatori, versa altri 6 Asari alla riserva e mette la guglia dietro il suo paravento.



## FINE DI UN ANNO

Un anno ha termine non appena **tutti** i giocatori hanno messo sul tabellone di gioco **tutti** i loro compratori. Alcuni giocatori possono eventualmente aver distribuito prima tutti i loro compratori, se invece del compratore corrispondente hanno messo su una casella 2 compratori qualsiasi. In questo caso si saltano i giocatori che non hanno più carte, finché tutti i giocatori hanno messo giù i loro compratori.

## PUNTEGGIO DI UN ANNO (Prospetto a sinistra sul paravento)

Dopo ciascuno dei 4 anni si ha una valutazione per ogni giocatore. I punti di prestigio conquistati sono stabiliti sulla cornice segnapunti con l'aiuto delle pedine di conteggio.

- Per ogni torre costruita fino a quel momento, non importa l'altezza e il colore, viene dato 1 punto di prestigio.
- Per ogni pezzo di torre fregiato d'oro in tutte le torri costruite fino a quel momento, viene dato 1 punto di prestigio.
- Per il favore del Califfo viene dato 1 punto di prestigio.

**Suggerimento:** I pezzi di torre con il fregio d'oro danno nuovi punti di prestigio ogni anno, quindi vale la pena comprare questi di preferenza.

Una volta fatto il punteggio dell'anno, ha inizio l'anno successivo.



**Esempio:** Mario ha 2 torri, 2 fregi d'oro e il favore del Califfo. Per questo riceve  $(2+2+1) = 5$  punti di prestigio.

## INIZIO DI UN NUOVO ANNO

- Togliete tutti i compratori dal tabellone di gioco.
- Mischiate **tutti** e 45 i compratori e distribuiteli di nuovo in base al numero di giocatori.
- Riempite le caselle vuote nei settori di mercato con pezzi di torre presi dai mazzetti corrispondenti. Se un mazzetto è finito, non si potranno occupare di nuovo tutte le caselle.
- Distribuite 20 Asari ad ogni giocatore; non c'è più una distribuzione scaglionata come all'inizio del gioco.
- Le monete e i pezzi di torre non utilizzati degli anni precedenti rimangono dietro il paravento.
- Avanzate il conta-anni di 1 casella.
- Comincia il giocatore che ha il favore del Califfo.

Tutti e 4 gli anni si svolgono con lo stesso schema.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco termina dopo il quarto anno. Ora si procede alla **4<sup>a</sup> valutazione annuale**.

**Subito dopo** si ha la **valutazione conclusiva**.



## VALUTAZIONE CONCLUSIVA (Prospetto centrale sul paravento)

Nella valutazione conclusiva, i giocatori ottengono punti di prestigio per le loro torri.

- Si stabilisce per ogni **colore delle torri, chi ha costruito la torre più alta e la seconda torre più alta** (con riferimento al numero di pezzi). I giocatori ottengono punti di prestigio come illustrato a fianco.

I giocatori ricevono inoltre:

- quelli che possiedono la torre più alta **di tutte** o la seconda torre più alta (numero di pezzi nella torre), non importa di quale colore, 8 o 4 punti di prestigio,
- quelli che possiedono il maggior numero **complessivo** di torri o il numero di torri immediatamente inferiore, 12 o 6 punti di prestigio,
- ogni 10 Asari, 1 punto di prestigio.

### Torre più alta / Seconda torre più alta (per ogni colore)

Marrone	Verde	Rosso	Nero	Bianco
				
<b>4 / 2</b> punti di prestigio	<b>6 / 3</b> punti di prestigio	<b>8 / 4</b> punti di prestigio	<b>10 / 5</b> punti di prestigio	<b>12 / 6</b> punti di prestigio

In caso di **parità** valgono le regole seguenti:

- In caso di parità per il 1° posto si sommano i punti di prestigio del 1° e del 2° posto. Si divide il totale per il numero delle torri in questione; eventualmente si arrotonda. Per ogni torre in questione si assegna al giocatore il risultato ottenuto. Manca allora il 2° posto (vedi torri nere nell'esempio che segue).
- In caso di parità per il 2° posto si attribuiscono proporzionalmente ai giocatori i punti di prestigio per il 2° posto (come descritto sopra) (vedi torri bianche nell'esempio che segue).
- I fregi d'oro e il favore del Califfo non danno punti nella valutazione conclusiva.

Vince il giocatore che dopo la valutazione conclusiva ha il maggior numero di punti di prestigio.

In caso di parità ci saranno più vincitori.

## REGOLE PER LA VARIANTE DA ESPERTI

Nella variante per esperti restano tutte le regole fondamentali, però con due nuovi elementi: „Assoldare compratori“ e „Casa dalle finestre illuminate“. Il gioco si prepara come descritto sullo schema generale al punto 8.

### Assoldare compratori

Chi mette un compratore su una casella della tenda, deve prima versare la somma che vi è stampata sopra. In seguito può prendere 2 compratori dal mazzo.



### Casa dalle finestre illuminate

Chi gioca un compratore su una casella libera della casa dalle finestre illuminate, paga:

- **4 Asari** e prende dal mazzo le prime **3 finestre illuminate**. Sceglie segretamente **1 finestra illuminata** e la mette dietro il suo paravento.

Oppure

- **10 Asari** e prende dal mazzo le prime **5 finestre illuminate**. Sceglie segretamente **2 finestre illuminate** e le mette dietro il suo paravento.



Nei due casi, il prezzo non dipende dal colore che si prende! Le finestre che non sono state scelte vengono rimesse nascoste sotto il mazzo in un ordine qualsiasi.



Il colore è importante quando si sceglie una finestra illuminata. Nell'operazione di costruzione della torre, la finestra illuminata viene conteggiata come pezzo del tutto normale nel numero di pezzi da costruzione. Quando costruite, potete mettere la finestra illuminata **solo su una finestra chiusa già presente** dello stesso colore. Mettendo la finestra illuminata, la torre non diventa più alta. Non conta quindi come pezzo di torre extra: per la costruzione si ottiene 1 punto di prestigio del tutto normale.

Nella **valutazione annuale** al termine di ogni anno, ogni finestra illuminata utilizzata conta come un fregio d'oro utilizzato, quindi 1 punto di prestigio. Un fregio dorato coperto da una finestra illuminata non conta più.



Nella **valutazione conclusiva**, le finestre illuminate sono decisive in caso di **parità**. Il giocatore che ha più finestre illuminate nella torre alta come un'altra, ottiene il posto migliore nella valutazione. Se qui c'è di nuovo parità, i punti si distribuiscono come di consueto.

Questa regola vale per:

- La valutazione delle torri di ogni colore (qui contano solo le finestre illuminate nella torre corrispondente)
- In genere nella torre più alta (qui contano solo le torri illuminate nella relativa torre)
- Per il numero delle torri (qui contano tutte le finestre illuminate di un giocatore)

## ESEMPIO DI UNA VALUTAZIONE CONCLUSIVA

Valutazione del maggior numero di torri			Valutazione della torre più alta di tutte						
1° posto <b>12</b> <b>6</b> 2° posto			1° posto <b>8</b> <b>4</b> 2° posto						
Queste sono le torri costruite dai giocatori alla fine del gioco. Mario e Filippo hanno costruito 5 torri ciascuno!			Le torri nere hanno lo stesso numero di pezzi.						
<p>Mario <b>3</b> Parità</p> <p>Filippo <b>3</b> Parità</p> <p>Tina <b>0</b> Niente 2° posto</p>			<p>Tina <b>8</b> 1° posto</p> <p>Filippo <b>2</b> Parità</p> <p>Filippo <b>2</b> Parità</p>						
Parità 1° posto = $\frac{12 + 6}{2 \text{ giocatori (Mario + Filippo)}} = 9$			Parità 2° posto = $\frac{4}{2 \text{ torri}} = 2$						
Valutazione torri marroni		Valutazione torri verdi		Valutazione torri rosse		Valutazione torri nere		Valutazione torri bianche	
1° posto <b>4</b> <b>2</b> 2° posto		1° posto <b>6</b> <b>3</b> 2° posto		1° posto <b>8</b> <b>4</b> 2° posto		1° posto <b>10</b> <b>5</b> 2° posto		1° posto <b>12</b> <b>6</b> 2° posto	
<p>Tina <b>4</b> 1° posto</p> <p>Mario <b>2</b> 2° posto</p> <p>Filippo</p>		<p>Tina <b>6</b> 1° posto</p> <p>Mario <b>3</b> 2° posto</p>		<p>Tutte le torri rosse hanno lo stesso numero di pezzi</p> <p>Mario <b>4</b> Parità</p> <p>Filippo <b>4</b> Parità</p> <p>Parità</p>		<p>Le torri nere di Filippo e Tina hanno lo stesso numero di pezzi</p> <p>Filippo <b>8</b> Parità</p> <p>Tina <b>8</b> Parità</p> <p>Mario <b>0</b> Niente 2° posto</p>		<p>Le torri bianche di Filippo e Tina hanno lo stesso numero di pezzi</p> <p>Mario <b>12</b> 1° posto</p> <p>Filippo <b>6</b> Parità</p> <p>Tina <b>6</b> Parità</p>	
Parità 1° posto = $\frac{4 + 2}{3 \text{ torri}} = 2$		Parità 1° posto = $\frac{6 + 3}{2 \text{ torri}} = 4.5$ arrotondato a <b>5</b>		Parità 1° posto = $\frac{8 + 4}{2 \text{ torri}} = 6$		Parità 1° posto = $\frac{10 + 5}{2 \text{ torri}} = 7.5$ arrotondato a <b>8</b>		Parità 2° posto = $\frac{6}{2 \text{ torri}} = 3$	

# ASARA

An exciting board game for 2 to 4 architects aged 9 upwards

Authors: Michael Kiesling and Wolfgang Kramer  
 Illustration: Franz Vohwinkel  
 Design: DE Ravensburger, KniffDesign (instructions)  
 Editor: André Maack  
 Ravensburger® Game No. 26 532 9



Dear Players,

Please start by setting up the game as shown on the enclosed crib sheet, which also describes all the necessary game components.

A professional version of ASARA can also be played.

We recommend that you stick with the standard configuration for the first few games, however..

*Welcome, Wanderer!*

*ASARA, the land of a thousand towers, opens its gates to you. Walk on boldly and you will find yourself in a magical realm where the cities are dominated by palaces with white alabaster walls and towers topped by gold domes. All over these magnificent cities, cranes reach into the sky, at work on various building projects. Wondrous flying machines transporting heavy materials at dizzying heights can be seen from afar. The Caliph's call for a competition to beautify the land has been heard far beyond its borders. And so now you have come to pit your skills against your rival architects ...*

## IDEA AND OBJECT OF THE GAME

The players assume the roles of the rich building magnates *Timanis, Mirar, Leiard* and *Faraiel*, each of whom is seeking to boost his prestige within the Caliphate. The players compete with each other to see who can build the highest, the grandest and the largest number of towers within the space of 4 years. To do this, they dispatch their buyers to the marketplace to purchase the necessary building blocks. The players purchase different sections of the tower (base / trunk / window / turret) from each area of the market.

The sections are available in 5 different materials (in the colours brown, green, red, black and white). Some of them have gold decorations. The sections vary in price, but also in the amount of prestige they bring the player. Whoever is top of the prestige list at the end of the game is the winner.

## how to play

Distribute the game components as described in the crib sheet. The starting player begins.

His turn consists of two actions:

1. Dispatch buyers (= lay card)
2. Execute move (e.g. choose and pay for tower section)

Play then continues in a clockwise direction with the person on his left, who performs the same two actions, and so on.



## 1. DISPATCH BUYERS

On his turn, each player lays **one** of the buyer cards in his hand face up on an **empty** space in one of the market areas.

The rules are as follows:

- If there are no other buyers in this area yet, the new buyer can be **any colour** (see example 1).
- If one or more buyers are already in the area, the new buyer **must** be **the same colour** as the others. Play must therefore always follow suit, i.e. colour.
- If a player wishes to place a buyer in a particular area, but is neither able nor willing to play the required colour, he can place **any 2 buyer cards face down** on one space instead (see example 2).

Play must always follow suit in all areas of the board (i.e. bank, building circle, market areas, etc.).



**Example 1:** Tina holds 6 buyer cards shown above. She would like to buy a trunk section. She has a free choice, as there are no other buyers in that area yet. She places **any one of the buyers** in her hand on one of the 4 spaces in the trunk area of the market.



**Example 2:** Wolfgang also wants to buy a trunk section, but there is already a blue buyer in this area of the market. To **follow suit**, he would therefore have to lay a blue buyer card. Since he doesn't have a blue buyer card, he chooses any 2 buyers from his hand and places them face down on one space.

## 2. EXECUTE MOVE

The player can execute one of several moves depending on the area in which he places his buyer.

The possible moves are as follows:

### • Buy tower sections

There are 4 market areas where the players can buy the building blocks for their tower. Here they can find bases, trunks, windows and turrets.

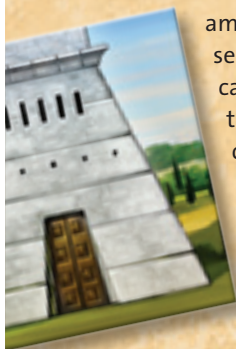
If a player chooses the move “Buy tower sections”, he can take **any 1 of the tower sections lying face up** in this market area and place it behind his screen. He then pays the required number of Asari into the kitty.

Tower sections of the same colour always cost the same amount. A red base costs exactly the same as a red trunk section, for example. The prices for each colour are indicated on the board, and on the inner right-hand side of the screens. A tower section with a gold decoration costs the same as an identical tower section without decoration.

**N.B.:** It is up to the players collectively to check that all payments are made!



**Example:** Tina wants to buy a trunk section. She lays the blue buyer card (A), takes the black tower section and places it behind her screen (B). For this, she pays 6 Asari to the kitty (C).



## •Build tower

The players build their towers using the building circle. In the building circle there are 7 plots costing from 1 to 7 Asari. If a player lays a buyer card on a plot in the building circle, he must use the number of tower sections corresponding to the cost of that plot, either by assembling them into new towers or adding them to existing ones. He then pays the relevant number of Asari into the kitty.



The following rules apply:

1. Each tower may consist of one colour only.
2. Each tower consists of **one base only** and **one turret only**. It may have **any number of trunk parts and windows**.
3. On his turn, the player may build any number of towers simultaneously. These may be new or existing ones, and of the same or different colours.
4. Completed towers may be added to (i.e. by inserting any number of trunk parts and windows).
5. Parts may not be swapped between towers of the same colour.
6. At the end of his turn, the player should only have **complete** towers in front of his screen, i.e. they must have at least a base and a turret.

In reward, the player receives prestige points in proportion to the number of tower sections he has used during his turn.

### Exception:

If a player wants to build and the desired plot in the building circle is already occupied, he can place his buyer on the next highest vacant plot. He pays a higher price, but uses fewer tower sections. He only receives prestige points in proportion to the number of tower sections used.

## •Extra funds

If a player places a buyer in a vacant space in the bank (Fig. 1), he may take the corresponding number of Asari from the kitty.

Another way of raising funds is via the coloured building (Fig. 2) next to the bank. If a player places **any buyer** card **face down** on this building on his turn, he receives 5 Asari in return.

### Important:

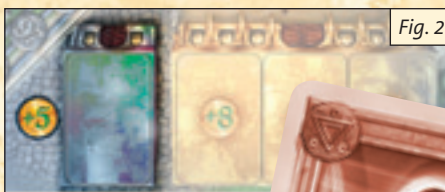
- Any number of buyer cards may be placed on top of each other on the coloured building space.
- In contrast to all the other areas, players do not have to follow suit in this space.



*Example: Philipp has 4 tower sections behind his screen. He lays a buyer card on plot 3 of the building circle, pays 3 Asari and starts building.*



*The two white tower sections make up a complete tower. He inserts the black window into his existing black tower. He receives a total of 3 prestige points. He can't use the red trunk section as he doesn't yet have a red tower in which to put it.*



### • Bribery

If a player places a buyer card on the House of Spies, he first pays the required 3 or 5 Asari into the kitty and then selects one of the 4 piles of tower sections. He searches the pile and may take a tower section from it. He shows this card face up to all the other players, pays the required number of Asari for that section into the kitty and places it behind his screen. The pile is then shuffled and replaced on its space on the board.

**Attention:** the “bribery” option cannot be used to buy a tower section from the market stalls.

### • Caliph’s patronage



If a player places a buyer card on this space, he instantly takes the Caliph’s patronage from the player currently in possession of the tile. He then becomes the starting player for the next year.



**Example of “bribery”:** Philipp places a buyer card on space 3 of the House of Spies. He pays 3 Asari into the kitty and selects the pile containing the turrets. He chooses a black turret, shows it to the other players, pays a further 6 Asari into the kitty for it and places it behind his screen.



## END OF A YEAR

A year ends when **all** players have placed **all** their buyer cards on the board. Some players may have already distributed all their buyers if they were unable to follow suit and therefore had to lay 2 random buyer cards in one space. If so, the players without cards skip their turn until all players have placed their buyers.

### END-OF-YEAR EVALUATION (left-hand diagram on screen)

After each of the 4 years, an evaluation is performed and the number of prestige points earned by each player is recorded on the prestige bar using the counters.

- Each tower constructed so far - of whatever colour or height - earns 1 prestige point.
- Each gold-decorated section in each tower constructed so far earns 1 prestige point.
- The Caliph’s patronage earns 1 prestige point.

**Tip:** Since the tower sections with gold decorations earn new prestige points every year, it is a good idea to buy these where possible.

After the end-of-year evaluation, the next year begins.



**Example:** Wolfgang has 2 towers, 2 gold decorations and the Caliph’s patronage. This earns him  $(2+2+1)=5$  prestige points.

## BEGINNING OF A NEW YEAR

- Remove all buyer cards from the board.
- Shuffle **all** 45 buyer cards and re-distribute them according to the number of players.
- Fill the empty spaces in the market areas with tower sections from the respective top-up piles. If a top-up pile is used up, this means that not all the spaces can be filled.
- Distribute 20 Asari to each player; there is no sliding scale as at the beginning of the game.
- Keep the money and unused tower sections from previous years behind the screen.
- Move the year counter on 1 space.
- The player with the Caliph’s patronage begins.

Each of the 4 years follows the same pattern.

## END OF THE GAME

The game ends after the fourth year. The **4th end-of-year evaluation** is now performed. This is followed immediately by the **final evaluation**.

## FINAL EVALUATION (middle diagram on screen)

In the final evaluation, the players are awarded prestige points for their towers.

- For each tower **colour**, determine which player has built the highest and second highest tower (in terms of the number of tower sections). The players then receive prestige points as illustrated on the right.

Points are awarded as follows:

- and 4 prestige points respectively for the highest or second highest tower **overall** (in terms of the number of tower sections), regardless of colour
- 12 and 6 prestige points respectively for the largest or second largest number of towers **overall**,
- 1 prestige point for every 10 Asari.

Highest / second highest tower (per colour)				
Brown	Green	Red	Black	White
				
4 / 2	6 / 3	8 / 4	10 / 5	12 / 6
Prestige points	Prestige points	Prestige points	Prestige points	Prestige points

**In the event of a tie**, the following rules apply:

- If there is a tie for 1<sup>st</sup> place, the prestige points earned by the two highest-scoring players are added together. This amount is divided by the number of towers involved (rounding up if necessary). The result is then credited to the players for each tower in question. In this case there is no 2<sup>nd</sup> place (see black towers in the example on p. 6).
- If there is a tie for 2<sup>nd</sup> place, the prestige points of the second highest-scoring players are shared out proportionately between the players as above (see white towers in the example on p. 6).
- Largest number of towers: in this case, the points are not divided by the number of towers, but the number of players involved.

Gold decorations and the Caliph's patronage do not earn any points in the final evaluation. The player with the most prestige points after the final evaluation wins the game. In the event of a tie, there will be more than one winner.

## RULES FOR THE PROFESSIONAL VERSION

The professional version of the game is played according to the same basic rules, but with the addition of two new elements: **"Recruit buyers"** and **"House of the lighted windows"**. It is set up as described under point 8 on the crib sheet.

### Recruit buyers

Before placing a buyer on a space on the board, the player must first pay the amount printed on that space into the kitty. He is then entitled to take 2 buyer cards from the top-up pile.



### House of the lighted windows

If a player places a buyer on a vacant space in the house of the lighted windows, he must either:

- pay **4 Asari** and take the top **3 lighted windows** from the stack. He then secretly selects **1 of these** and places it behind his screen

or

- pay **10 Asari** and take the top **5 lighted windows** from the stack. He then secretly selects **2 of these** and places them behind his screen.



The colour of the cards has no bearing on the price in either case. The discarded windows are placed face down at the bottom of the pile in any order.



The colour of the chosen lighted window is important. For tower building purposes, the lighted window is counted as normal among the number of sections. However, it can **only be placed on an existing closed window of the same colour**, and does not increase the height of the tower. Consequently, it does not count as a separate tower section, but earns the player 1 prestige point in the normal way.

At each **end-of-year evaluation**, the players receive 1 prestige point for each lighted window they have used, as in the case of gold decorations. If a gold decoration is covered by a lighted window, it is cancelled out.



At the **final evaluation**, the lighted windows decide the winner in the event of a **tie**. The player with the most lighted windows in the tower in question is placed higher in the ranking. In the event of a further tie, the points are shared out as usual.

This rule applies to:

- the evaluation for each colour (whereby only the lighted towers in the relevant tower are counted)
- the highest tower overall (whereby only the lighted towers in the relevant tower are counted)
- the number of towers (whereby all the player's lighted windows are counted)

## example of final evaluation

Wertung der <b>meisten</b> Türme insgesamt			Wertung <b>höchster</b> Turm insgesamt						
1 <sup>st</sup> place <b>12</b> <b>6</b> 2 <sup>nd</sup> place			1 <sup>st</sup> place <b>8</b> <b>4</b> 2 <sup>nd</sup> place						
This is the status of the players' towers at the end of the game. Wolfgang and Philipp have each built 5 towers.									
Wolfgang <b>3</b> Tie Philipp <b>3</b> Tie Tina <b>0</b> No 2 <sup>nd</sup> place			Tina <b>3</b> 1 <sup>st</sup> place Philipp <b>2</b> Tie Philipp <b>2</b> Tie						
$\text{Tied 1st place} = \frac{\mathbf{12} + \mathbf{6}}{2 \text{ players (Wolfgang + Philipp)}} = \mathbf{9}$			$\text{Tied 2nd place} = \frac{\mathbf{4}}{2 \text{ towers}} = \mathbf{2}$						
Evaluation for <b>brown</b> towers		Evaluation for <b>green</b> towers		Evaluation for <b>red</b> towers		Evaluation for <b>black</b> towers		Evaluation for <b>white</b> towers	
1 <sup>st</sup> place <b>4</b> <b>2</b> 2 <sup>nd</sup> place		1 <sup>st</sup> place <b>6</b> <b>3</b> 2 <sup>nd</sup> place		1 <sup>st</sup> place <b>3</b> <b>4</b> 2 <sup>nd</sup> place		1 <sup>st</sup> place <b>10</b> <b>5</b> 2 <sup>nd</sup> place		1 <sup>st</sup> place <b>12</b> <b>6</b> 2 <sup>nd</sup> place	
Tina <b>4</b> 1 <sup>st</sup> place Wolfgang <b>2</b> 2 <sup>nd</sup> place Philipp <b>0</b>		Tina <b>6</b> 1 <sup>st</sup> place Wolfgang <b>3</b> 2 <sup>nd</sup> place		Wolfgang <b>4</b> Tie Philipp <b>4</b> Tie Philipp <b>4</b> Tie		Philipp <b>8</b> Tie Tina <b>8</b> Tie Wolfgang <b>0</b> No 2 <sup>nd</sup> place		Wolfgang <b>12</b> 1 <sup>st</sup> place Philipp <b>6</b> Tie Tina <b>6</b> Tie	
				$\text{Tied 1st place} = \frac{\mathbf{3} + \mathbf{4}}{3 \text{ towers}} = \mathbf{4}$		$\text{Tied 1st place} = \frac{\mathbf{10} + \mathbf{5}}{2 \text{ towers}} = \mathbf{8}$		$\text{Tied 2nd place} = \frac{\mathbf{6}}{2 \text{ towers}} = \mathbf{3}$	



# ASARA

Een spannend bouwspel voor 2 – 4 spelers vanaf 9 jaar

Auteurs: Michael Kiesling en Wolfgang Kramer  
 Illustraties: Franz Vohwinkel  
 Design: DE Ravensburger, KniffDesign (spelregels)  
 Redacteur: André Maack  
 Ravensburger® Spiele Nr. 26 532 9



## Beste Speler,

Bouw eerst het spel zo op als op het overzichtsblad aangegeven wordt. Daar vindt u ook het te gebruiken spelmateriaal.

ASARA kent ook een versie voor gevorderden.

Het is aan te bevelen de eerste keren zonder deze variant te spelen.

### Welkom, reizigers!

ASARA, het land van duizend torens, opent zijn poorten. Treedt binnen en belandt in een sprookjesachtige wereld met steden die voornamelijk uit paleizen bestaan, met torens en muren uit wit albast en koepels van goud. Waar je in de weelderige steden ook kijkt, zie je bouwactiviteiten. Wonderbaarlijke hijstoestellen die met gemak loodzware lasten naar duizelingwekkende hoogten verplaatsen, zijn al van verre aan het werk te zien. De uitnodiging van de Kalief om deel te nemen aan een wedstrijd ter verfraaiing van het land is tot ver over de grenzen gehoord. En dus zijn ook jullie op pad gegaan om je met andere bouwmeesters te meten.....

## spelidee en doel van het spel

De spelers spelen de rollen van de rijke bouwmeesters *Timanis*, *Mirar*, *Leiard* en *Faraiel*, die hun aanzien in het rijk van de Kalief willen verhogen. De spelers wedijveren wie binnen vier jaar de meeste, hoogste en mooiste torens weet te bouwen. Hiertoe sturen ze hun inkopers er opuit om het benodigde bouw materiaal aan te schaffen. Op de verschillende markten kopen de spelers andere bouwelementen (basis / midden / vensters / torenspitsen).

De bouwelementen bestaan uit verschillend materiaal (de kleuren bruin, groen, rood, zwart en wit). Enkele zijn bovendien versierd met goud. Hierdoor lopen de prijzen van de onderdelen nogal uiteen maar dragen ze ook in meer of mindere mate bij tot het prestige van de speler. Wie aan het eind van het spel het hoogst op de prestigelijst staat, is de winnaar.

## spelverloop

Verdeel het spelmateriaal zoals op het overzichtsblad is beschreven. De startspeler begint.

Zijn zet bestaat uit twee handelingen:

1. **Inkoper op pad sturen (= kaart uitleggen)**
2. **Actie uitvoeren (bv. een onderdeel van een toren nemen en betalen)**

Vervolgens gaat het om de beurt met de linker buurman verder. Ook hij voert beide handelingen uit en zo voort.



## 1. INKOPER OP PAD STUREN

Wie aan de beurt is, legt **een** van zijn inkopers open op een **leeg** veld van een van de gedeelten van de markt.

Daarbij geldt:

- als er nog geen inkoper in dit gedeelte ligt, mag de uitgelegde inkoper een **willekeurige kleur** hebben (zie voorbeeld 1).
- Ligt daar echter al een inkoper dan **moeten** alle daar vervolgens uitgelegde inkopers van **dezelfde kleur** zijn. Er moet dus steeds kleurconform gespeeld worden (= kleurdwang).
- Als een speler wil uitleggen maar hij kan of wil niet kleurconform spelen, dan kan hij in plaats daarvan **2 willekeurige inkopers met de rugzijde naar boven** op 1 veld leggen (zie voorbeeld 2).

In principe geldt op **elk gebied** (dus bank, bouwvergunning, markt en zo voort) van het spelbord kleurdwang!



**Voorbeeld 1:** Speler A heeft de afgebeelde 6 inkopers in de hand. Hij wil een middenelement kopen. Hij heeft vrije keus omdat nog geen inkoper uitligt. Hij legt **een van zijn inkopers** op een van de vier velden van dit marktgedeelte.



**Voorbeeld 2:** Speler B wil eveneens een middenelement kopen. Er ligt echter al een blauwe inkoper in dit deel van de markt. Vanwege de **kleurdwang** moet hij dus nu een blauwe inkoper uit te spelen. Omdat hij geen blauwe inkoper heeft, kiest hij 2 inkopers die hij met de rugzijde naar boven op 1 veld legt.

## 2. ACTIE UITVOEREN

Afhankelijk van het gebied waar de inkoper gelegd wordt, kan de speler een van de verschillende acties uitvoeren.

Er zijn de volgende acties:

### • Torenelement kopen

De markt is verdeeld in vier gedeelten waar de spelers torenelementen kopen kunnen. Daar zijn de basiselementen, middenelementen, vensters en torenspitsen te koop.

Als een speler besluit voor de actie "Torenelement kopen", dan mag hij **1 openliggend torenelement naar keuze** uit de marktvoorraad nemen. Hij verbergt dit element achter zijn zichtschermb. Vervolgens betaalt hij met Asari, die bij de geldvoorraad gaan.

Torenelementen van dezelfde kleur kosten steeds even veel. Een rood basiselement kost bijvoorbeeld even veel als een rood middenelement. De kosten van de verschillende kleuren zijn op het spelbord en aan de rechter binnenzijde van de zichtschermb afgebeeld. Een torenelement met goudversiering kost hetzelfde als het zelfde element zonder goudversiering.

**Aanwijzing:** de spelers moeten er gezamenlijk opletten dat altijd betaald wordt!



**Voorbeeld:** Speler A wil een middenelement kopen. Ze legt een blauwe inkoper uit (A), neemt het zwarte torenelement en verbergt het achter zijn zichtschermb (B). Voor het gekochte zwarte element betaalt hij 6 Asari in de voorraad (C).

## •Torenbouw

De spelers bouwen hun torens met een bouwvergunning. Dit zijn 7 velden in het midden van het spelbord waarop de kosten van 1 tot en met 7 Asari afgebeeld zijn. Als een speler een inkoper op een veld van een bouwvergunning legt, moet hij direct precies zoveel torenelementen tot een toren vormen resp. bestaande torens verhogen, als de kosten aangeven. Bovendien betaalt hij evenveel Asari in de voorraad.



Voor het bouwen van een toren gelden de volgende bouwvoorwaarden:

1. Een toren moet in één kleur (materiaal) zijn opgetrokken.
2. Een toren bestaat **tenminste uit een baselement en een torenspits**. Het aantal ingebouwde **middenelementen en vensters** is willekeurig.
3. In zijn beurt mag een speler aan een willekeurig aantal torens bouwen. Dat mogen zowel nieuwe als bestaande torens zijn. Ze mogen dezelfde maar ook verschillende kleuren hebben.
4. Het achteraf verhogen van torens is toegestaan (= invoegen van een willekeurig aantal middenelementen en vensters).
5. Het ombouwen van torenelementen tussen torens van dezelfde kleur is niet toegestaan.
6. Aan het eind van zijn beurt moet een speler buiten zijn zichtscherm uitsluitend complete torens hebben, d.w.z. zij moeten tenminste een basis en een spits hebben.

Als beloning voor het bouwen krijgt de speler evenveel prestige-punten als hij torenelementen verbouwd heeft in deze beurt.

### Sonderfall:

Möchte ein Spieler bauen und das entsprechende Feld des Baukreises ist bereits belegt, so darf er in diesem Fall das nächsthöhere Feld, das frei ist, mit seinem Einkäufer belegen. Er zahlt die höheren Kosten, verbaut aber weniger Turmteile. Er bekommt nur so viele Prestigepunkte, wie er Turmteile gebaut hat.

## •Extra geld

Als een speler een inkoper op een vrij veld van de bank legt (afb. 1), mag hij het op dat veld aangegeven aantal Asari nemen.

Een andere mogelijkheid om aan geld te komen, biedt het anderskleurige gebouw (afbeelding 2) naast de bank. Als een speler in zijn beurt **een willekeurige inkoper, met de beeldzijde naar beneden**, op dit gebouw legt, krijgt hij hiervoor 5 Asari.

### Belangrijk:

- Op dit gebouw mogen een willekeurig aantal inkopers op elkaar liggen
- Op dit veld geldt, in tegenstelling tot alle andere gebieden geen kleurdwang!

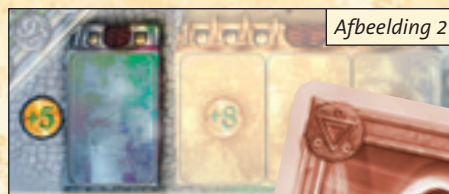


**Voorbeeld:** peler C houdt 4 torenelementen achter zijn zichtscherm verborgen. Hij legt een inkoper op het 3de veld van de bouwvergunningen, betaalt 3 Asari en bouwt.



De beide witte torenelementen vormen een volledige toren. Het zwarte venster past hij in de al gebouwde zwarte toren in. Hij krijgt in totaal 3 prestige-punten. Het rode middenelement kan hij nog niet te gelde maken omdat hij geen rode toren bezit waaraan hij dit element toevoegen kan.

Afbeelding 1



Afbeelding 2



### • Omkoping

Als een speler een inkoper op het huis van de spion legt, betaalt hij eerst de gevraagde 3 resp. 5 Asari terug in de voorraad en beslist welke van de 4 stapels van torenelementen hij wil onderzoeken. Hij doorzoekt de gekozen stapel en **mag** er een torenelement uitnemen. Hij laat dit open aan alle medespelers zien, betaalt de voor dit element gevraagde Asari terug in de voorraad en verbergt het torenelement achter zijn zichtscherf. Vervolgens wordt de stapel weer geschud en teruggelegd op zijn veld op het spelbord.

**Let op:** bij de actie Omkoping mag men geen torenelement uit het actuele aanbod kopen!

### • De Gunst van de Kalief



Als een speler op dit veld een inkoper legt, neemt hij direct de Gunst van de Kalief weg bij de speler die hem op dat moment heeft. Hiermee is hij vooralsnog in het volgende jaar de startspeler.



**Voorbeeld "omkoping":** Speler C legt een inkoper op het 3de veld van het huis van de spion. Hij betaalt 3 Asari terug in de voorraad en beslist dat hij de stapel van de torenspitsen wil inzien. Hij kiest een zwarte spits, toont die aan zijn medespelers, betaalt nog eens 6 Asari terug in de voorraad en verbergt de spits achter zijn zichtscherf.



## HET EINDE VAN EEN JAAR

Een jaar eindigt zodra **alle** spelers **al** hun inkopers op het spelbord afgelegd hebben. Sommige spelers hebben mogelijk hun inkopers al eerder compleet uitgespeeld omdat zij in plaats van een passende inkoper 2 willekeurige inkopers afgelegd hebben. In dat geval worden de spelers zonder kaarten overgeslagen, net zolang tot alle spelers hun inkopers afgelegd hebben.

## JAARLIJKSE PUNTEENTELLING (linker overzicht van het zichtscherf)

Aan het eind van elk jaar volgt een jaarlijkse puntentelling voor iedere speler. De daarbij verdiende prestige punten worden op de prestigelijst met behulp van de telstenen weergegeven.

- Iedere tot dan toe gebouwde toren, ongeacht hoogte en kleur, levert 1 prestige punt op.
- Ieder torenelement met goudversiering van de tot dan toe gebouwde torens levert 1 prestige punt op.
- De Gunst van de Kalief levert 1 prestige punt op.

**Tip:** aangezien torenelementen met goudversiering ieder jaar opnieuw prestige punten opleveren, loont het deze bij voorkeur aan te schaffen.

Na de jaarlijkse puntentelling begint het nieuwe jaar.

## BEGIN VAN EEN NIEUW JAAR

- Neem alle inkopers van het spelbord
- Schud alle 45 inkopers en verdeel ze naar gelang het aantal spelers opnieuw.
- Vul de lege velden van de markt aan met torenelementen van de bijbehorende aanvulstapels. Als een aanvulstapel helemaal gebruikt is, worden niet alle velden aangevuld.



**Voorbeeld:** Speler B bezit 2 torens, 2 goudversieringen en de Gunst van de Kalief. Daarmee krijgt hij  $(2 + 2 + 1 =)$  5 prestige punten.

- Alle spelers ontvangen 20 Asari; de verdeelsleutel die bij het begin gehanteerd werd, geldt nu niet meer.
- Geld en niet gebruikte torenelementen van het vorige jaar blijven achter het zichtscherf.
- Verplaats de jaarteller 1 veld naar voren.
- Startspeler is de speler die de Gunst van de Kalief bezit.

Alle 4 jaren lopen volgens het zelfde patroon.

## EIND VAN HET SPEL

Het spel eindigt na het 4<sup>de</sup> jaar. Dan wordt de 4<sup>de</sup> jaarlijkse puntentelling gehouden. Aansluitend daaraan volgt de slotpuntentelling.

## SLOTPUNTENTELLING (middelste overzicht op het zichtscherf)

Bij de slotpuntentelling ontvangen de spelers prestige punten voor hun torens.

- Voor iedere torenkleur wordt vastgesteld wie de hoogste en de op één na hoogste toren (ofwel het aantal torenelementen) gebouwd heeft. Hiervoor krijgen de spelers prestige punten volgens de hiernaast staande afbeelding.

Bovendien krijgen de spelers:

- die **van alle torens** de hoogste resp. de op één na hoogste toren (ofwel het aantal torenelementen) bezitten, onafhankelijk van de kleur, 8 resp. 4 prestige punten,
- die **van alle spelers** de meeste resp. de op een na meeste torens bezitten, 12 resp. 6 prestige punten,
- voor elke 10 Asari, 1 prestige punt.

Hoogste / op één na hoogste toren (per kleur)				
bruin	groen	rood	zwart	wit
				
4 / 2	6 / 3	8 / 4	10 / 5	12 / 6
prestigepunten	prestigepunten	prestigepunten	prestigepunten	prestigepunten

Bij een **gelijke score** gelden de volgende regels:

- Bij een gelijke score op de 1<sup>ste</sup> plaats worden de prestige punten van de 1<sup>ste</sup> en de 2<sup>de</sup> plaats bij elkaar opgeteld en de som wordt gedeeld door het aantal betrokken torens, zo nodig afgerond. Voor elke betrokken toren krijgen de spelers dit aandeel als prestige punten. De 2<sup>de</sup> plaats vervalt dan (zie de zwarte toren in het voorbeeld op blz. X).
- Bij een gelijke score op de 2<sup>de</sup> plaats worden de prestige punten voor de 2<sup>de</sup> plaats evenredig (zoals hierboven beschreven) onder de spelers verdeeld (zie de witte toren in het voorbeeld op blz. X).
- Puntenverdeling voor de meeste torens: hier wordt afwijkend niet door het aantal torens gedeeld maar door het aantal betrokken spelers.

Goudversiering en de gunsten van de Kalief leveren bij de slotpuntentelling geen punten op.

De speler die na de slotpuntentelling de meeste prestige punten heeft, wint. Bij een gelijke score is er meer dan één winnaar.

## REGELS VOOR DE VARIANT VOOR GEVORDERDE SPELERS

Hier blijven de basisregels gelijk maar worden met twee nieuwe elementen toegevoegd: “**Inkoper aannemen**” en “**Huis met de verlichte vensters**”. Het spel wordt opgebouwd zoals op het overzichtsblad bij punt 8 beschreven.

### Inkoper aannemen

Wie een inkoper op een tentveld legt, moet eerst het daar vermeldde bedrag in de voorraad betalen. Vervolgens mag hij 2 inkopers van de trekstapel nemen.



### Huis met de verlichte vensters

Wie een inkoper op een vrij veld van het huis met de verlichte vensters legt, betaalt:

- **4 Asari** en neemt de bovenste **3 verlichte vensters** van de stapel. In het geheim kiest hij **1 verlicht venster** uit en legt het achter zijn zichtscherf.

of

- **10 Asari** en neemt de bovenste **5 verlichte vensters** van de stapel en kiest er in het geheim **2 verlichte vensters** uit die hij achter zijn zichtscherf legt.



In beide gevallen is de prijs niet afhankelijk van de gekozen kleur! De niet gekozen vensters worden in willekeurige volgorde, blind, onder de stapel teruggelegd.



Bij de keuze van een verlicht venster is de kleur van belang. Een verlicht venster wordt bij de actie Torenbouw normaal als bouwelement meegerekend. Een verlicht venster kan bij het bouwen **uitsluitend op een al bestaand gesloten venster** van dezelfde kleur gelegd worden. Een toren wordt door het aanbrengen van een verlicht venster dus niet hoger. Het telt daarom dan ook niet als extra bouwelement. Wel krijgt de speler voor het bouwen zoals steeds 1 prestigepunt.

Bij de **jaarlijkse puntentelling** aan het eind van het jaar telt elk aangebracht verlicht venster evenals de aangebrachte goudversiering 1 prestigepunt. Goudversiering die afgedekt wordt door een verlicht venster, levert geen punten meer op.



Bij de **slotpuntentelling** zijn bij **een gelijke score** het aantal verlichte vensters doorslaggevend. Als de score dan nog steeds gelijk is, worden de punten zoals in de basisregels beschreven is, verdeeld.

Deze regels gelden voor:

- de puntentelling van de afzonderlijke torenkleuren (hier tellen uitsluitend de verlichte vensters van de bewuste toren)
- bij de hoogste toren van allemaal (hier tellen uitsluitend de verlichte vensters van de bewuste toren)
- bij het aantal torens (hier tellen alle verlichte vensters van een speler)

## VOORBEELD VAN EEN SLOTPUNTENTELLING

Puntentelling van de meeste torens in totaal			Puntentelling voor de hoogste toren						
1 <sup>ste</sup> plaats 12 6 2 <sup>de</sup> plaats			1 <sup>ste</sup> plaats 8 4 2 <sup>de</sup> plaats						
Dit zijn de gebouwde torens van de spelers aan het slot A en B hebben ieder 5 torens gebouwd!			De zwarte torens bestaan uit evenveel elementen						
<p>A: gelijke score</p> <p>B: gelijke score</p> <p>C: 2<sup>de</sup> plaats vervalt</p>			<p>C: 1<sup>ste</sup> plaats</p> <p>B: gelijke score</p>						
$\text{Gelijke score 1ste plaats} = \frac{12 + 6}{2 \text{ spelers (A + B)}} = 9$			$\text{Gelijke score 2de plaats} = \frac{4}{2 \text{ torens}} = 2$						
Puntentelling bruine torens		Puntentelling groene torens		Puntentelling rode torens		Puntentelling zwarte torens		Puntentelling witte torens	
1 <sup>ste</sup> plaats 4 2 2 <sup>de</sup> plaats		1 <sup>ste</sup> plaats 6 3 2 <sup>de</sup> plaats		1 <sup>ste</sup> plaats 8 4 2 <sup>de</sup> plaats		1 <sup>ste</sup> plaats 10 5 2 <sup>de</sup> plaats		1 <sup>ste</sup> plaats 12 6 2 <sup>de</sup> plaats	
<p>C: 1<sup>ste</sup> plaats</p> <p>A: 2<sup>de</sup> plaats</p>		<p>C: 1<sup>ste</sup> plaats</p> <p>A: 2<sup>de</sup> plaats</p>		<p>A: Gelijke score</p> <p>B: Gelijke score</p> <p>B: Gelijke score</p>		<p>B: Gelijke score</p> <p>C: Gelijke score</p> <p>A: 2. Platz entfällt</p>		<p>A: 1<sup>ste</sup> plaats</p> <p>B: Gelijke score</p> <p>C: Gelijke score</p>	
$\text{Gelijke score 1ste plaats} = \frac{4 + 2}{3 \text{ torens}} = 2$		$\text{Gelijke score 1ste plaats} = \frac{6 + 3}{2 \text{ torens}} = 4.5$		$\text{Gelijke score 1ste plaats} = \frac{8 + 4}{2 \text{ torens}} = 6$		$\text{Gelijke score 1ste plaats} = \frac{10 + 5}{2 \text{ torens}} = 7.5 \text{ afgerond } 8$		$\text{Gelijke score 2de plaats} = \frac{12 + 6}{2 \text{ torens}} = 9$	



© 2010 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos  
Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfastatt  
Ravensburger S.p.A. · Via Enrico Fermi, 20 · I-20090 Assago (Mi)  
Ravensburger Ltd · Unit 1, Avonbury Business Park · Howes Lane · BICESTER · OX26 2UB, GB  
Ravensburger B.V. · Postbus 289 · NL-3800 AG Amersfoort

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

00000