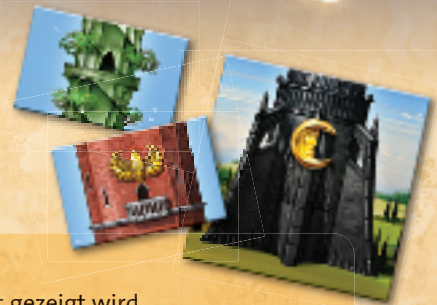


ASARA

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. 26 530 5



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, Marktbereiche 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 welchen Bereich der Einkäufer gelegt wird, kann der Spieler eine der unterschiedlichen Aktionen durchführen. Die Aktionen im Einzelnen:

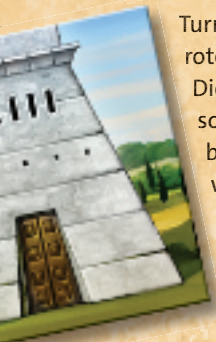
• Turmteile kaufen

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:

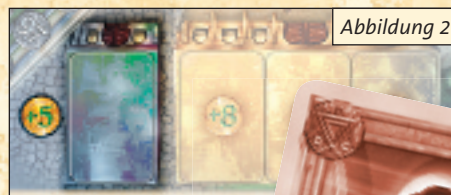
- Auf dem bunten Gebäude dürfen beliebig viele Einkäufer übereinander liegen.
- Auf diesem Feld herrscht, im Gegensatz zu allen anderen Bereichen, kein Farbzwang!



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.



• 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 Turnteile-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**.

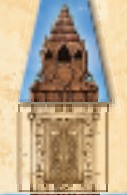
Schlusswertung (Mittlere Übersicht auf dem Sichtschirm)

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	6 / 3	8 / 4	10 / 5	12 / 6
Prestigepunkte	Prestigepunkte	Prestigepunkte	Prestigepunkt	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.

Goldverzierung 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 Zelttes 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 meisten Türme insgesamt

1. Platz 2. Platz

Das sind die gebauten Türme der Spieler am Spielende.
Wolfgang und Philipp haben jeder 5 Türme gebaut!



$$\text{Gleichstand 1. Platz} = \frac{12 + 15}{2 \text{ Spieler (Wolfgang + Philipp)}} = 13,5$$

Wertung höchster Turm insgesamt

1. Platz 2. Platz

Die schwarzen Türme bestehen aus gleich vielen Turmteilen



$$\text{Gleichstand 2. Platz} = \frac{4}{2 \text{ Türme}} = 2$$

Wertung braune Türme

1. Platz 2. Platz



1. Platz 2. Platz

Wertung grüne Türme

1. Platz 2. Platz



1. Platz 2. Platz

Wertung rote Türme

1. Platz 2. Platz

Alle roten Türme bestehen aus gleich vielen Turmteilen



$$\text{Gleichstand 1. Platz} = \frac{18 + 4}{3 \text{ Türme}} = 7,3$$

Wertung schwarze Türme

1. Platz 2. Platz

Die schwarzen Türme von Philipp und Tina bestehen aus gleich vielen Turmteilen



$$\text{Gleichstand 1. Platz} = \frac{10 + 15}{2 \text{ Türme}} = 12,5$$

Wertung weiße Türme

1. Platz 2. Platz

Die weißen Türme von Philipp und Tina bestehen aus gleich vielen Turmteilen



$$\text{Gleichstand 2. Platz} = \frac{12}{2 \text{ Türme}} = 6$$