

# DER PALAST VON ESCHNAPUR

Von Inka und Markus Brand

Spieler: 2 – 4 Personen

Alter: ab 10 Jahren

Spieldauer: ca. 60 Minuten

## Spielmaterial



10 Privilegkarten



4 Privilegscheiben

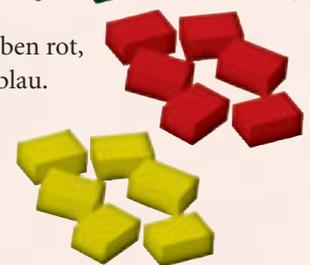


4 Siegpunktesteine



80 Bausteine

Je 20 in den Farben rot, gelb, grün und blau.



8 beidseitige Palastteile  
Auf der Vorderseite der „fertige“ Palast.  
Auf der Rückseite der Palast „im Bau“.



64 Goldkarten

- 8x Wert 0
- 8x Wert 1
- 12x Wert 2
- 16x Wert 3
- 8x Wert 4
- 12x Wert 5



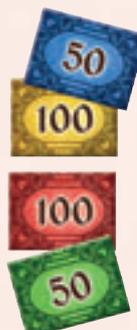
1 Baustoppmarker



1 Blockademarker



4 Spielreihen-  
folgemarkers



4 50/100-Marker



4 Spielertableaus

1 Siegpunkteleiste



32 Bauplatzkarten

Je 4 Sätze in den Spielerfarben für die Palastteile 1 bis 8.

## Spielidee und Spielziel

Die Spieler sind berufen, ihre Fähigkeiten am Bau des neuen Palastes von Eschnapur zu beweisen. Mit bescheidenen Goldvorräten müssen sie sich besonders die Hilfsbereitschaft der hohen Beamten des Maharadschas sichern und die Konkurrenz auf Distanz halten. In jeder Spielrunde entscheiden die „Zuwendungen“ an die Beamten über den einen oder anderen Vor- und Nachteil beim Bau. Zum richtigen Zeitpunkt gebaute Palastteile bringen den dringend benötigten Nachschub an Gold und die für den Spielsieg entscheidenden Siegpunkte.

## Spielvorbereitung

Die folgenden Regeln gelten für vier Spieler. Unterschiede beim Spielaufbau und Ablauf für zwei und drei Spieler finden sich auf Seite 7.

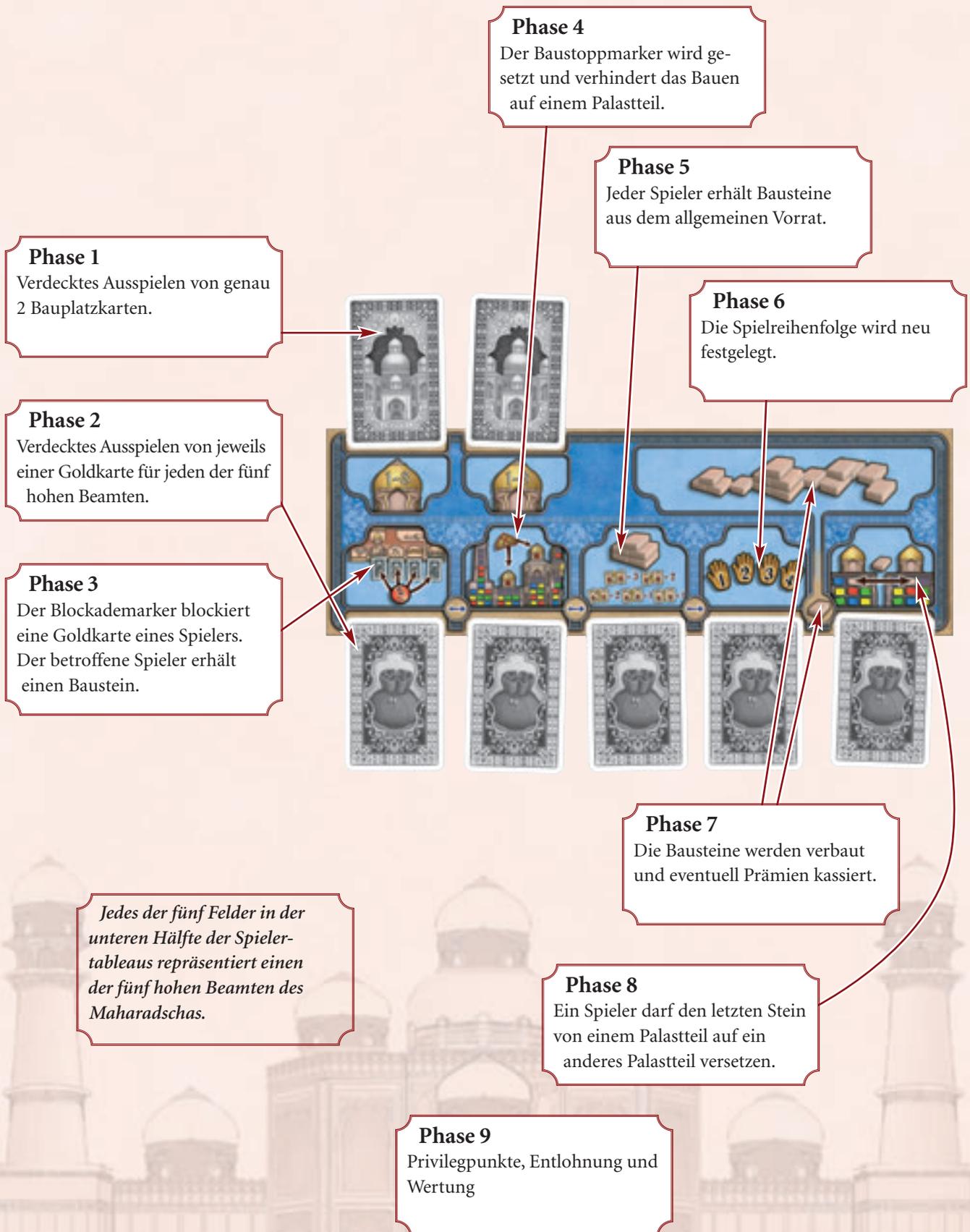
- Die **acht Palastteile** werden entsprechend der Abbildung mit den nummerierten Baufeldern nach oben nebeneinander in die Tischmitte gelegt und bilden den Palast „im Bau“.



- Die **Siegpunkteleiste** wird unterhalb des Palastes platziert.
- Jeder Spieler wählt ein **Spielertableau** und erhält die **acht Bauplatzkarten**, sowie den **Siegpunktstein** und die **Privilegscheibe** der entsprechenden Farbe. Die Spieler legen ihre Siegpunktsteine und Privilegscheiben neben das Feld 1 der Punkteleiste.
- Von den **Goldkarten** erhält jeder Spieler insgesamt 16 Karten auf die Hand:  
2x den Wert 0      2x den Wert 1      3x den Wert 2  
4x den Wert 3      2x den Wert 4      3x den Wert 5
- Die **Bausteine** werden als gemeinsamer Vorrat neben dem Palast angehäuft.
- Die **10 Privilegkarten** werden nach Werten sortiert aufgedeckt über den Palast gelegt.
- Der **Baustoppmarker**, der **Blockademarker**, die **Spielreihenfolgemarker** und die **50/100-Marker** werden griffbereit neben den Palast gelegt.
- Zu Beginn des Spieles ist die **Bank** noch leer, wird aber im Spielverlauf mit den ausgespielten Goldkarten gefüllt, die nach Werten sortiert gestapelt werden.

## Spielablauf

Das Spiel verläuft in Runden. Jede Runde ist in neun Phasen unterteilt.



## Phase 1 – Bauplätze wählen

Jeder Spieler besitzt einen Satz Bauplatzkarten mit Zahlen von 1 bis 8. Jede Karte ist genau dem Palastteil mit der entsprechenden Zahl zugeordnet. Die Spieler entscheiden sich geheim für genau zwei Palastteile, in denen sie in dieser Runde Bausteine einsetzen wollen. Ihre beiden gewählten Karten legen die Spieler verdeckt auf den oberen linken Rand ihres Tableaus ab.



## Phase 2 – Goldkarten legen

Aus ihren Goldkarten wählen die Spieler geheim fünf Karten aus, mit denen sie die hohen Beamten beeinflussen wollen. Jedem der fünf Beamten muss genau eine Goldkarte zugeordnet werden. Die gewählten Karten legen die Spieler verdeckt auf den unteren Rand ihres Tableaus, passend zu dem jeweiligen Symbolfeld der Beamten (siehe Übersicht auf Seite 3).

Nur wenn ein Spieler weniger als fünf Goldkarten besitzt, darf er die entsprechende Anzahl Symbolfelder seiner Wahl frei lassen.



## Phase 3 – Der Blockademarker

Nachdem alle Spieler ihre Bauplatz- und Goldkarten verdeckt gespielt haben, beginnen die Spieler mit dem Aufdecken der Goldkarten. In dieser Phase decken alle Spieler gleichzeitig ihre erste Karte (die ganz linke) auf.

Der Spieler, der die höchste Goldkarte gespielt hat, gewinnt den Einfluss auf den ersten hohen Beamten und erhält den Blockademarker. Er **darf** den Blockademarker **sofort** auf eine beliebige, noch verdeckte Goldkarte eines Mitspielers legen. Die so blockierte Goldkarte kann der betroffene Spieler in dieser Runde nicht aufdecken. Sie bleibt liegen bis der Blockademarker in der kommenden Runde wieder entfernt wird. Die Karte wird nicht aufgenommen und gilt als eine der fünf gespielten Karten in der **nächsten** Runde.

*Als Entschädigung für seine blockierte Goldkarte erhält der betroffene Spieler **sofort** einen Baustein seiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat, den er auf das Bausteinfeld seines Tableaus ablegt.*

Grundsätzlich gilt: Der Blockademarker muss in späteren Runden zu einem anderen Spieler und dort auch auf einen anderen Beamten als zuvor gelegt werden. Der Blockademarker darf auch neben den Palast gelegt werden und bleibt in dieser Runde ohne Wirkung. Gewinnt kein Spieler diese Phase, wird der Blockademarker ebenfalls neben den Palast gelegt und bleibt ohne Wirkung.

**Kartenrückgabe:** Die Goldkarte, die eine Phase gewonnen hat, wird sofort in die Bank gelegt. Alle anderen Karten bleiben bis zur Privilegwertung in Phase 9 auf ihren Plätzen auf den Tableaus liegen.



## Goldkarte mit dem Wert 0

Eine Goldkarte mit dem Wert 0 kann niemals eine Phase gewinnen. Sie ermöglicht den Spielern bei Beamten, die für sie weniger interessant sind, Goldkarten zu sparen. **Nach dem Aufdecken nehmen die Spieler ihre Goldkarten mit dem Wert 0 grundsätzlich wieder auf die Hand.**



## Gleichstandsregel

Bei einem Gleichstand unter den Höchstbietenden in den Phasen 3, 4, 6 und 8 (also nicht in Phase 5) gewinnt jeweils die nächstniedrigere Goldkarte. Gibt es auch hier einen Gleichstand, gewinnt kein Spieler diese Phase.

*Beispiele:*

- Aufgedeckt wurden 5, 5, 3 und 0. Die beiden Goldkarten 5 heben sich gegenseitig auf und die Karte 3 gewinnt diese Phase.
- Aufgedeckt wurden 5, 5, 4 und 4. Alle Goldkarten heben sich auf und niemand gewinnt diese Phase.
- Aufgedeckt wurden 4, 4, 4 und 0. Die Goldkarten 4 heben sich auf. Da eine 0 niemals eine Phase entscheiden kann, gewinnt niemand.



## Phase 4 - Der Baustoppmarker

Alle Spieler decken gleichzeitig ihre zweite Goldkarte auf. Der Spieler, der die höchste Goldkarte gespielt hat, gewinnt den Einfluss auf den zweiten hohen Beamten und erhält den Baustoppmarker. Er **darf** den Baustoppmarker **sofort** auf ein beliebiges Palastteil legen. In dieses Palastteil darf in dieser Runde kein Spieler Bausteine einsetzen.

Grundsätzlich gilt: Der Baustoppmarker muss auf ein anderes Palastteil versetzt werden. Kein Palastteil kann also zwei Runden in Folge blockiert werden. Der Baustoppmarker darf auch neben den Palast gelegt werden und blockiert dann in dieser Runde kein Palastteil. Gewinnt kein Spieler diese Phase, wird der Baustoppmarker ebenfalls neben den Palast gelegt und bleibt ohne Wirkung.



Bei einem Gleichstand von Goldkarten gilt die Gleichstandsregel (siehe Seite 4).

**Kartenrückgabe:** Die Goldkarte, die eine Phase gewonnen hat, wird sofort in die Bank gelegt. Alle anderen Karten bleiben bis zur Privilegwertung in Phase 9 auf ihren Plätzen auf den Tableaus liegen.

### Phase 5 - Vergabe von Bausteinen

Alle Spieler decken gleichzeitig ihre dritte Goldkarte auf. Im Gegensatz zu den anderen Phasen hat hier jede gespielte Karte einen Effekt. Eine spezielle Gleichstandsregel gilt aber auch hier. Goldkarten, deren Wert bei den vier gespielten Karten in dieser Phase nur einmal vorkommt, werden mit Bausteinen in entsprechender Anzahl belohnt. Wurde ein Wert mehrmals gespielt, wird dieser Wert halbiert und aufgerundet. Die Spieler nehmen sich die entsprechende Anzahl Bausteine ihrer Farbe aus dem allgemeinen Vorrat und legen sie oben rechts auf ihr Tableau.



**Beispiele:**

- *Gespielt wurden in dieser Phase die Karten 5, 5, 4 und 3. Für die nur einmal gespielten Karten 4 und 3 gibt es jeweils vier bzw. drei Bausteine. Für die mehrmals gespielte Karte 5 gibt es nur 3 Bausteine (5 halbiert = 2,5 und aufgerundet = 3).*
- *Gespielt wurden die Karten 5, 4, 4, und 4. Für die nur einmal gespielte Karte 5 gibt es fünf Bausteine. Für die mehrmals gespielte Karte 4 gibt es nur 2 Bausteine (4 halbiert = 2).*

**Kartenrückgabe:** Da in dieser Phase immer **alle** Goldkarten einen Effekt haben, legt jeder Spieler seine Karte dieser Phase **sofort** auf die entsprechenden Stapel in der Bank.

### Phase 6 – Neue Spielreihenfolge

Alle Spieler decken gleichzeitig ihre vierte Goldkarte auf. Der Spieler, der die höchste Goldkarte gespielt hat, gewinnt den Einfluss auf den vierten hohen Beamten und erhält die vier Spielreihenfolgemarkers, die er dann beliebig auf die vier Spieler verteilt. Ab sofort gilt dann die neue Spielreihenfolge. Gewinnt kein Spieler diese Phase, bleibt die Spielreihenfolge unverändert.



Gibt es in der ersten Runde keinen Gewinner, werden die Spielreihenfolgemarkers verdeckt gemischt und je einer an jeden Spieler verteilt.

Bei einem Gleichstand von Goldkarten gilt die Gleichstandsregel (siehe Seite 4).

**Kartenrückgabe:** Die Goldkarte, die eine Phase gewonnen hat, wird sofort in die Bank gelegt. Alle anderen Karten bleiben bis zur Privilegwertung in Phase 9 auf ihren Plätzen auf den Tableaus liegen.

### Phase 7 – Bausteine einsetzen

Beginnend beim Spieler mit dem Spielreihenfolgemarkers 1 setzen die Spieler nun die Bausteine von ihrem Tableau auf die Palastteile. Erst wenn ein Spieler an die Reihe kommt, deckt er seine beiden Bauplatzkarten auf und setzt seine Steine unter Beachtung der folgenden Bauregeln ein:



- Bausteine dürfen nur in die Palastteile gesetzt werden, die ein Spieler durch seine beiden gespielten Bauplatzkarten vorgegeben hat.
- In das durch den Baustoppmarker blockierte Palastteil dürfen keine Steine gesetzt werden.
- Gibt es keinen freien Platz mehr in einem Palastteil, können dort auch keine Steine mehr eingesetzt werden.
- Ein Spieler muss einen Baustein immer in das niedrigste freie Feld des gewählten Palastteiles legen.
- In einem Feld eines Palastteiles kann immer nur ein Stein liegen.
- Ein Spieler muss immer **alle** seine Bausteine von seinem Tableau auf die beiden gewählten Palastteile verteilen. Falls genügend freie Felder vorhanden sind, darf er auch alle Steine nur in einen der beiden Palastteile setzen.
- Bausteine dürfen nur auf dem Tableau des Spielers liegen bleiben, wenn es keine Möglichkeit gibt sie einzusetzen, etwa weil das gewünschte Palastteil durch den Baustoppmarker blockiert ist oder weil ein Palastteil bereits vollständig gefüllt ist. Diese Bausteine stehen dem Spieler dann in der nächsten Runde zur Verfügung. Dadurch kann ein Spieler auch mehr als fünf Steine in einer Bauphase einsetzen.

### Die Prämie

Wird beim Einsetzen der Bausteine ein Feld belegt, das einen Goldbeutel zeigt, wird sofort eine Prämie ausgeschüttet. Alle Spieler, die zu diesem Zeitpunkt Bausteine in diesem Palastteil haben, erhalten sofort eine Prämie von Goldkarten im Gesamtwert von 3, unabhängig davon wie viele Bausteine sie dort gelegt haben. Es beginnt der Spieler mit dem Spielreihenfolgemarkers 1 und nimmt sich Goldkarten im Gesamtwert von 3 in beliebiger Stückelung aus der Bank. Entweder eine Karte 3, oder eine Karte 2 und eine 1, oder drei Karten 1. Danach folgen die restlichen Spieler in Spielreihenfolge.



Befindet sich kein oder zu wenig Gold in der Bank, erhalten Spieler weniger oder gar kein Gold. Goldkarten in Händen der Spieler dürfen nicht zum Wechseln eingesetzt werden.

## Phase 8 – Baustein versetzen

Alle Spieler decken gleichzeitig ihre fünfte und letzte Goldkarte auf. Der Spieler, der die höchste Goldkarte gespielt hat, gewinnt den Einfluss auf den fünften hohen Beamten und darf einen Baustein versetzen. Es darf nur der letzte Baustein auf dem höchsten Feld eines Palastteils gewählt werden und auf das niedrigste freie Feld eines anderen Palastteils versetzt werden. Der gewählte Baustein muss nicht die eigene Farbe haben. Der Blockademarker verhindert, dass aus diesem Palastteil ein Baustein entfernt oder in dieses Palastteil ein Baustein hinzugefügt wird.



*Bei einem Gleichstand von Goldkarten gilt die Gleichstandsregel (siehe Seite 4).*

**Kartenrückgabe:** Die Goldkarte, die eine Phase gewonnen hat, wird sofort in die Bank gelegt. Alle anderen Karten bleiben bis zur Privilegwertung in Phase 9 auf ihren Plätzen auf den Tableaus liegen.

## Phase 9 – Privilegpunkte, Entlohnung und Wertung

### Privilegpunkte

Jeder Spieler hat nun noch maximal vier Goldkarten auf seinem Tableau liegen. Die Werte dieser Goldkarten werden addiert und um diese Summe wird die Privilegscheibe auf der Siegpunkteleiste vorwärtsbewegt. Dann werden die Karten in die Bank gelegt. Karten mit dem Wert 0 kommen nicht in die Bank sondern wieder auf die Hand der jeweiligen Spieler. Für eine durch den Blockademarker blockierte Karte gibt es keine Privilegpunkte. Privilegpunkte können jederzeit gegen **Privilegkarten** eingetauscht werden (siehe Seite 8).



*Beispiel: Der Spieler hat noch die Goldkarten 5, 1 und 3 an seinem Tableau liegen. Mit keiner dieser Karten hat er eine Phase gewonnen. Die Summe der Werte (= 9) wird auf der Siegpunkteleiste mit der Scheibe in der Farbe des Spielers vorgesetzt. Die drei Karten legt der Spieler auf die passenden Stapel in die Bank.*

### Entlohnung

Für Palastteile, bei denen alle Felder mit Bausteinen besetzt sind, erhalten nun alle beteiligten Spieler ihren Lohn. Dabei ist es unerheblich, ob ein Spieler mit nur einem Baustein oder mit mehreren beteiligt ist. Wurden in einer Runde mehrere Palastteile vollendet, wird jeweils mit dem Palastteil mit der niedrigsten Bauplatznummer begonnen. Als Lohn erhalten die Spieler den auf dem Goldbeutel angezeigten Wert ausgezahlt.

Als erstes erhält der Spieler mit dem Spielreihenfolgemarkers 1 sein Gold, sofern er an diesem Palastteil beteiligt ist. Die weiteren Spieler folgen entsprechend der Spielreihenfolge. Ein Spieler nimmt sich den vorgegebenen Lohn aus der Bank und entscheidet sich für eine beliebige Stückelung der Goldkarten. Befinden sich in der Bank nicht mehr genügend Goldkarten, erhält ein Spieler nur einen Teil seines Lohnes oder auch nichts. Goldkarten in Händen der Spieler dürfen nicht zum Wechseln eingesetzt werden.

*Beispiel: Jeder beteiligte Spieler erhält unabhängig von der Anzahl seiner Steine Goldkarten im Gesamtwert von 11. Da Spieler Gelb nicht beteiligt ist, erhält er hier kein Gold.*



### Wertung

Nach der Entlohnung werden vollendete Palastteile nun gewertet. Wurden in einer Runde mehrere Palastteile vollendet, wird jeweils mit dem Palastteil mit der niedrigsten Bauplatznummer begonnen. Der Spieler mit dem Spielreihenfolgemarkers 1 ermittelt als Erster seine Siegpunkte, die anderen Spieler folgen entsprechend. Zu dem Wert des Feldes, auf dem der am höchsten platzierte Stein eines Spielers liegt, wird die Anzahl seiner Bausteine auf diesem Palastteil addiert. Der **Siegpunktemarker** des Spielers wird um die ermittelte Summe auf der Siegpunkteleiste vorwärts bewegt.

*Beispiel: Der blaue Spieler erhält 20 Siegpunkte (14 Punkte für den am höchsten platzierten blauen Stein und weitere 6 Punkte für seine sechs Bausteine in diesem Palastteil). Spieler Grün erhält 19 Punkte (16 für das Feld und 3 für die Steine). Spieler Rot erhält 13 Punkte (11 für das Feld und 2 für die Steine).*



Sobald ein Spieler mehr als 50 Siegpunkte erreicht, erhält er den 50/100-Marker und legt ihn mit der Seite „50“ neben sein Spielertableau. Erreicht der Spieler mehr als 100 Punkte, dreht er den Marker auf die Seite „100“. Nach dem Erreichen der 50/100-Marker beginnt der Siegpunktestein eines Spielers wieder auf Feld „1“.



Nachdem ein Palastteil gewertet wurde, werden alle dort liegenden Bausteine der Spieler zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt. Das Palastteil wird dann umgedreht und zeigt einen fertiggestellten Teil des Palastes. Die Bauplatzkarten des Palastteiles werden nicht mehr benötigt und beiseite gelegt.

## ❁ Spielende ❁

Das Spiel endet, wenn die vorgegebene Anzahl Palastteile fertiggestellt sind:

- Bei 4 Spielern nach dem 6. Palastteil,
- bei 3 Spielern nach dem 5. Palastteil,
- bei 2 Spielern nach dem 4. Palastteil.

Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt und alle fertiggestellten Palastteile werden abgerechnet. Dadurch können auch mehr als die für ein Spielende benötigten Palastteile fertiggestellt werden. Abschließend erhalten die Spieler noch Siegpunkte entsprechend der Position ihrer Privilegscheibe:

	<i>Position 1</i>	<i>Position 2</i>	<i>Position 3</i>	<i>Position 4</i>
Siegpunkte bei 4 Spielern	10	6	3	0
Siegpunkte bei 3 Spielern	10	6	0	
Siegpunkte bei 2 Spielern	6	0		

Befinden sich die Privilegscheiben von zwei oder mehr Spielern auf derselben Position, entfallen die folgenden Plätze. Befinden sich also zwei Spieler gemeinsam auf Position 1, erhalten beide die volle Punktzahl für Position eins und der zweite Platz entfällt.

Nachdem die Siegpunkte auf Grund der Privilegscheiben entsprechend verteilt wurden, gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten. Bei einem Gleichstand gewinnt, wer noch die größte Summe Gold auf den Goldkarten besitzt.

### Das Spiel für 3 Spieler

Palastteil 1 wird nicht benötigt und bereits zu Spielbeginn umgedreht. Die dazugehörigen Bauplatzkarten werden zurück in die Spielschachtel gelegt.

Die überzähligen Goldkarten für den vierten Spieler kommen zurück in die Spielschachtel, nicht in die Bank.

Der Blockademarker darf in Phase 3 auch bei demselben Spieler versetzt werden, muss dann aber auf eine andere verdeckte Goldkarte gelegt werden.

Das Spiel endet, wenn das fünfte Palastteil fertiggestellt wurde. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt.

### Das Spiel für 2 Spieler

Die Palastteile 1 und 7 werden nicht benötigt und bereits zu Spielbeginn umgedreht. Die dazugehörigen Bauplatzkarten werden zurück in die Spielschachtel gelegt.

Jeder Spieler erhält zusätzlich die Goldkarten 2 x Wert 2 und 1 x Wert 1. Überzählige Goldkarten kommen zurück in die Spielschachtel, nicht in die Bank.

Der erste hohe Beamte (Blockademarker) spielt nicht mit und kann mit einer überzähligen Bauplatzkarte abgedeckt werden. In Phase 2 legen die Spieler deshalb nur vier Goldkarten verdeckt auf ihr Tableau.

Die Privilegkarten „Blockademarker ablehnen (Kosten 10)“ und „Spielreihenfolgemarken wählen (Kosten 6)“ werden nicht benötigt und zurück in die Spielschachtel gelegt.

Das Spiel endet, wenn das vierte Palastteil fertiggestellt wurde. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt.

## Die Privilegkarten

Jederzeit im Spiel kann ein Spieler seine angesammelten Privilegpunkte (angezeigt durch seine Privilegscheibe auf der Siegpunkteleiste) für den Kauf von Privilegkarten verwenden. Die Kosten einer Karte sind jeweils am oberen Rand angegeben.

Um eine oder mehrere Privilegkarten zu erwerben, meldet ein Spieler dies laut an, nimmt sich die gewünschten Karten und setzt sie **sofort** ein. Die Kosten der Karten zahlt der Spieler von seinen angesammelten Privilegpunkten und bewegt seine Privilegscheibe entsprechend zurück. Ein Spieler kann ein Privileg nur erwerben, wenn er auch ausreichend Privilegpunkte besitzt. Vorrang beim Kauf von Privilegkarten hat immer der Spieler, der dies zuerst angekündigt hat. Zu welchem Zeitpunkt eine Privilegkarte eingesetzt werden kann, ist bei den folgenden Erläuterungen der Karten jeweils angegeben. Ein Privileg kann nur einmal eingesetzt werden und wird nach Gebrauch aus dem Spiel genommen.



### Spielreihenfolgemarker wählen

Wenn in Phase 6 ein Spieler die Spielreihenfolge neu festlegen will, nimmt sich der Besitzer dieses Privilegs als Erster einen Spielreihenfolgemarker seiner Wahl. Der Gewinner der Phase 6 kann dann nur noch die übrigen Marker für die Spielreihenfolge neu verteilen.



### Verbot des letzten Steins

Sobald der Gewinner in Phase 8 bestimmt ist, darf der Besitzer dieses Privilegs einen letzten Baustein eines beliebigen Palastteils bestimmen, der **nicht** versetzt werden darf. Dies muss geschehen, bevor der Gewinner der Phase 8 einen Stein gewählt hat.



### Gleichstand gewinnen

Dieses Privileg muss **vor Beginn der Phase 2** gespielt werden. Der Spieler entscheidet bei jedem hohen Beamten den Gleichstand für sich, sofern er jeweils die höchste Karte gespielt hat. Bei den Bausteinen (Phase 5) erhält er grundsätzlich die volle Anzahl, seine Mitspieler bei einem Gleichstand die reduzierte Anzahl entsprechend der Gleichstandsregel.



### Goldkarten Summe 3 und 2 Bausteine

Der Spieler erhält **sofort** Goldkarten in der Summe von 3 aus der Bank und 2 Bausteine seiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat, die er auf das Bausteinfeld seines Tableaus legt.



### Freie Bauplatzwahl

Unabhängig von seinen gespielten zwei Bauplatzkarten darf der Spieler in Phase 7 seine Bausteine auf beliebig viele Palastteile verteilen. In das blockierte Palastteil darf er jedoch keine Steine setzen.



### Baustopp ignorieren

Der Spieler darf in Phase 7 seine Bausteine auch in das blockierte Palastteil setzen, sofern er auch die entsprechende Bauplatzkarte gespielt hat.  
**Oder** der Spieler darf in Phase 8, sofern er diese Phase gewinnt, einen letzten Baustein auch aus dem blockierten Palastteil hinaus oder dort hineinversetzen.  
Wird ein blockiertes Palastteil durch dieses Privileg vollendet, wird es in Phase 9 normal gewertet.



### Goldkarten Summe 5

Der Spieler erhält **sofort** Goldkarten in der Summe von 5 aus der Bank.



### Drei Bausteine

Der Spieler erhält **sofort** drei Bausteine seiner Farbe aus dem allgemeinen Vorrat und legt sie auf das Bausteinfeld seines Tableaus.



### Blockademarker ablehnen

Der Spieler, der dieses Privileg erwirbt, kann **sofort** den Blockademarker von seiner Karte nehmen und neben den Spielplan legen. Die nun freie Karte kann noch zum Einsatz kommen. Den zuvor erhaltenen Baustein darf der Spieler behalten.



### Karten aus der Hand spielen

Dieses Privileg muss **vor Beginn der Phase 2** gespielt werden. Der Spieler legt dann keine verdeckten Karten auf die hohen Beamten. Immer wenn die Mitspieler ihre Karten eines Beamten aufgedeckt haben, legt der Spieler eine Karte aus seiner Hand offen auf sein Tableau. Der Beamte wird wie gewohnt ausgewertet. Das Privileg gilt nur für eine Runde.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.  
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:  
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de