

Ziel: Sp errichten als Baumeister Türme → 1 Pkt für jeden Turm u jedes Schmuckelement am Rundenende;  
Schlusswertung: Höchster Turm je Farbe, für die beiden insgesamt höchst Türme & für Sp mit meisten Türmen

Vor: - Turmteile nach Form als 4 verd Stap auf entsprech SpPlanFelder → Auslagen mit off Turmteilen füllen  
- Rundenzähler (gelb) auf Fld 1 der Rundenleiste (blaue Kreise 1-4)  
- EinkäuferKa als verd Stap  
- jeder Sp erh ZählSt (auf Fld 0 der SiegPktLst); Sichtschirm, Geld: StartSp 20; 2. Sp 21; 3. 22; 4. 23;  
7 EinkKa (bei 3 Sp 8; bei 2:9)  
- Profivariante: 15 leucht Fenster als verd Stap auf SpPlanDreieck Gebäude mit leucht Fenstern  
StartSp: Sp, der zuletzt Turm bestiegen

### Ablauf:

**I) Vorrunde:** - sämtliche Eink vom SpPlan entfernen; EinkKa austeilern  
(nicht in Runde1) → Auslagen mit off Turmteilen auffüllen ⇔ TurmStap aufgebraucht → nicht alle Felder füllen  
- jeder Sp erh 20 Asari  
- Jahreszähler vorziehen  
- StartSp: Sp mit KalifGunst

**II) SpZug:** ZugSp führt beide Aktionen aus, dann nä Sp reihum im Uhrzeiger

**1. EinkKa legen:** Auf ein leeres Feld in einen der Bereiche

⇔ die **1. Karte** dieses Bereichs → **belieb Farbe**

⇔ es liegen bereits Ka in diesem Bereich

→ off **1 farbgleiche EinkKa**

→ verd **2 beliebig EinkKa**

**2. Aktion durchführen:** Entsprech dem gewählten Bereich

**A) 4 Marktbereiche → 1 beliebig off Turmteil** des gewählten Bereichs kaufen → hinter Sichtschirm

→ Kosten nach Farbe: Weiß 8; schwarz 6 ... (siehe Farbleiste auf SpPlan)

**B) Baukreis: Türme errichten:** Zahl auf gold Kreis gibt an, wieviele Turmteile der Sp genau verbauen u bezahlen muss ⇔ Ausn: Sp kann 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.

Bauregeln: Jeder Turm muss

1. einfarbig; 2. vollständig (1 Basis u 1 Spitze, beliebig viele Mittelteile)

3. nachträgliches Einschleiben beliebig vieler Mittelteile in bereits bestehende Türme ist erlaubt!

4. Umbauen zwisch bestehenden Türmen ist nicht erlaubt.

→ Sp erh so viele SiegPkte, wie er gerade Turmteile verbaut hat

**C) Bank** (gold Fächer mit grünen Zahlen): Sp erh Geld entsprech der Zahl

- auf bunt Gebäude dürfen beliebig viele Eink liegen u es herrscht kein Farbwang!

**D) Bestechung** → 3 bzw. 5 Asari bezahlen → aus 1 Turmteile-Stap 1 Turmteil aussuchen u bezahlen

**E) Gunst Kalifen** → Plä KalifGunst → StartSp im nä Jahr

**F) Einkäufer rekrutieren:** → zuerst aufgedruckten Betrag bezahlen → 2 EinkKa vom NachzStap auf Hd

**G) Haus leucht Fenst:** → 4 Asari → die oberst 3 leucht Fenster vom Stap u 1 leuchtend

Fenster geheim auswählen (hinter Sichtschirm)

oder → 10 Asari → die oberst 5 leucht Fenster vom Stap u 2 leuchtend

Fenster geheim auswählen (hinter Sichtschirm)

**III) Rundenende:** Sobald alle Sp alle ihre Eink abgelegt → Jahreswertung (linke Übersicht auf Sichtschirm)

→ für jeden bisher gebauten Turm (egal welche Höhe/Farbe) → 1 Pkt

→ für jedes Turmteil mit Goldverzierung → 1 Pkt

→ Gunst Kalif → 1 Pkt

**Ende:** Sp endet nach der 4. Rnde (inkl. 4. Jahreswertung) → Schlusswertung

- für jede Turmfarbe höchst u 2.höchst (Anz Turmteile) ermitteln → PrestPkte (siehe Abb Sichtschirm)

- für insgesamt höchst. u 2.höchsten Turm → 8 bzw. 4 PrestPkte

- die insgesamt meist bzw. 2.meisten Türme → 12 bzw. 6 PrestPkte,

- für je 10 Asari 1 PrestPkt

⇔ Patt 1. Platz → Summe Pkte des 1. u 2. durch die Anz der beteiligt Türme teilen (ggf. aufrunden) 2. Platz entfällt

⇔ Patt 2. Platz → Pkte des 2. Platz anteilig teilen

- Meisten Türme: Nicht durch Anz Türme teilen, sondern durch Anz beteiligt Sp

→ Sp mit meisten Pkten gewinnt ⇔ Gleichstand → mehrere Sieger