

Byzanz



von Emanuele Ornella

Spieler: 3 – 6 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 45 Minuten

Spielmaterial

96 Warenkarten – 6 verschiedene Warenarten mit jeweils 16 Karten



6 x Wert 1



5 x Wert 2



3 x Wert 3



2 x Wert 4



Wert 0

16 Händlerkarten

6 Angebotskarten mit den Zahlen 1 bis 6



2 Marktkarten



Spielidee und Spielziel

Wir befinden uns auf dem Markt von Byzanz und ersteigern ganze Pakete von Waren. In einer Runde wird jeder Spieler genau eine Auktion gewinnen. Die Spieler bieten mit den Warenkarten, die sie auf der Hand halten. Der Gewinner einer Auktion zahlt seine gebotenen Karten in den *Markt von Byzanz*, der am Ende einer Runde unter den Spielern aufgeteilt wird. Jederzeit können die Spieler Sätze mit drei gleichen Waren verkaufen. Die jeweils höchste Karte eines Satzes behält ein Spieler als seinen Gewinn. Das Spiel endet, wenn alle Karten des Warenstapels versteigert wurden. Der Spieler mit dem größten Gewinn ist Sieger.

Spielvorbereitungen

- ⑥ Die 96 Waren- und 16 Händlerkarten werden gründlich miteinander gemischt und an jeden Spieler verdeckt **vier Karten** ausgeteilt. Abhängig von der Spielerzahl werden weitere Karten abgezählt und unesehen zurück in die Schachtel gelegt (siehe folgende Tabelle). Die verbleibenden Karten werden als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.
- ⑥ Die laut Tabelle benötigten Angebotskarten werden herausgesucht und in ansteigender Reihenfolge mit dem höchsten Wert nach oben als Stapel in die Tischmitte gelegt. Nicht benötigte Angebotskarten kommen zurück in die Spieleschachtel.
- ⑥ Die beiden Marktkarten werden passend nebeneinander an einer Tischseite platziert und bilden den *Markt von Byzanz*.
- ⑥ Der Spieler links vom Geber beginnt mit dem Spiel.

| Spielerzahl | Angebotskarten im Spiel | Anzahl der Warenkarten aus dem Spiel | Anzahl Spielrunden |
|-------------|-------------------------|--------------------------------------|--------------------|
| 3 | 2, 4, 6 | 4 | 8 |
| 4 | 2, 3, 4, 5 | 12 | 6 |
| 5 | 1, 2, 3, 4, 5 | 2 | 6 |
| 6 | 1, 2, 3, 4, 5, 6 | 4 | 4 |

Beispiel bei 4 Spielern: Die Angebotskarten mit den Werten 2,3,4 und 5 werden in dieser Reihenfolge als Stapel auf den Tisch gelegt. Der Wert 5 liegt oben. Die Angebotskarten 1 und 6 sowie zwölf zufällig vom Stapel gezogene Warenkarten kommen zurück in die Spieleschachtel.



Ablauf einer Runde

Versteigerungen

Vom verdeckten Warenstapel werden genauso viele Warenkarten aufgedeckt und nebeneinander in die Tischmitte gelegt, wie die zuoberst liegende Angebotskarte vorgibt. Liegt z.B. die 5 oben, werden fünf Warenkarten aufgedeckt.

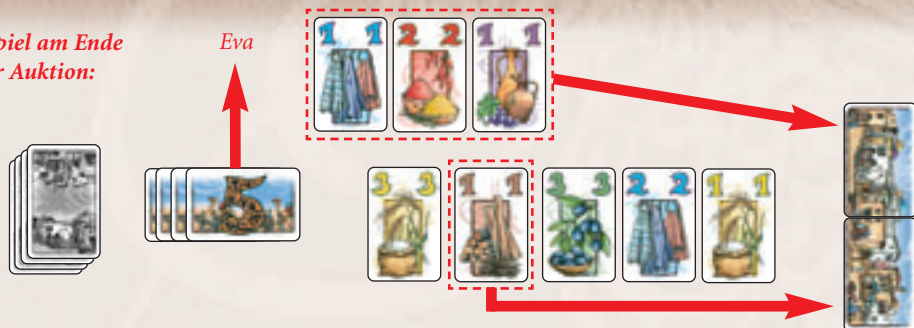
Es werden immer alle Karten eines Angebotes als Paket versteigert. In der ersten Runde beginnt der Spieler links vom Geber mit der Auktion. Er hat die Wahl zu passen oder er startet mit einem beliebigen Gebot, indem er den entsprechenden Wert an Warenkarten aus seiner Hand offen vor sich auf den Tisch legt. Beim Bieten zählt nur der Wert der Warenkarte, die Art der Ware ist hier ohne Bedeutung. Ein Gebot darf also aus unterschiedlichen Warenarten bestehen.

Im Uhrzeigersinn müssen nun auch die anderen Spieler ein Gebot abgeben oder passen. Ein Gebot muss immer um mindestens einen Wert höher liegen als das aktuell höchste Gebot. Die entsprechenden Karten eines Gebotes legt ein Spieler jeweils offen vor sich auf den Tisch. Die Auktion läuft reihum weiter und die Spieler können ihre Gebote erhöhen, indem sie weitere Handkarten zu ihrem aufgedecktem Gebot legen oder passen. Ein Gebot darf immer nur mit Karten aus der Hand erhöht werden. Es ist also nicht erlaubt, Karten aus einem bereits ausliegenden Gebot wieder aufzunehmen, um zu „wechseln“. Ein Spieler, der einmal gepasst hat, nimmt an der laufenden Auktion nicht mehr teil, eventuell bereits ausgespielte Karten nimmt er wieder auf die Hand. Eine Auktion endet, wenn alle Spieler bis auf einen gepasst haben.

Der Sieger einer Auktion muss nun folgende Aktionen durchführen:

- ⑥ Alle seine gebotenen Karten legt er in die Nähe der Karten *Markt von Byzanz* offen ab. Dabei werden die Karten bereits nach Warenart sortiert. (Siehe Beispiel auf der folgenden Seite.)
- ⑥ Zusätzlich muss der Spieler eine Karte aus dem Angebot der Auktion auswählen **und auch** in den *Markt von Byzanz* legen.
- ⑥ Dann nimmt der Spieler die übrigen Karten der Auktion auf die Hand.
- ⑥ Zuletzt nimmt der Spieler die oberste Angebotskarte und legt sie offen vor sich ab. Er nimmt an den weiteren Auktionen dieser Runde nicht mehr teil.

Beispiel am Ende einer Auktion:



Eva hat mit einem Warenwert von 4 die Auktion gewonnen. Die Mitspieler haben ihre gebotenen Warenkarten bereits wieder auf die Hand genommen. Eva legt ihr komplettes Gebot (Tuch 1, Gewürze 2, Wein 1) in den Markt von Byzanz. Aus dem ersteigerten Angebot muss sie ebenfalls eine Karte in den Markt legen und entscheidet sich für Holz 1. Die weiteren Karten des Angebots (Getreide 3, Oliven 3, Tuch 2, Getreide 1) nimmt sie auf die Hand. Schließlich nimmt sie die Angebotskarte mit der 5 und legt sie sichtbar vor sich ab.

Weitere Auktionen

Für die nächste Auktion werden wieder Warenkarten entsprechend der oben liegenden Angebotskarte aufgedeckt. Der nächste Spieler, der links vom Gewinner der letzten Auktion sitzt und noch keine Angebotskarte vor sich liegen hat, gibt dann das erste Gebot ab oder passt.

Besonderheiten bei einer Auktion

Alle Spieler haben gepasst. In diesem Fall gewinnt der Spieler die Auktion, der als erster gepasst hat. Ausnahmsweise muss der Spieler dann **keine** Karte aus dem Angebot in den Markt von Byzanz legen und nimmt das komplette Angebot auf die Hand.

Die letzte Auktion einer Runde. Der letzte Spieler einer Runde muss nicht mehr auf ein Angebot steigen, da er keinen Konkurrenten mehr hat.

Bei 3 oder 4 Spielern legt der letzte Spieler eine der beiden Warenkarten des Angebots in den Markt von Byzanz und nimmt die andere Karte auf die Hand. Der Spieler erhält aber noch die Angebotskarte mit dem Wert 2 und legt sie vor sich ab.

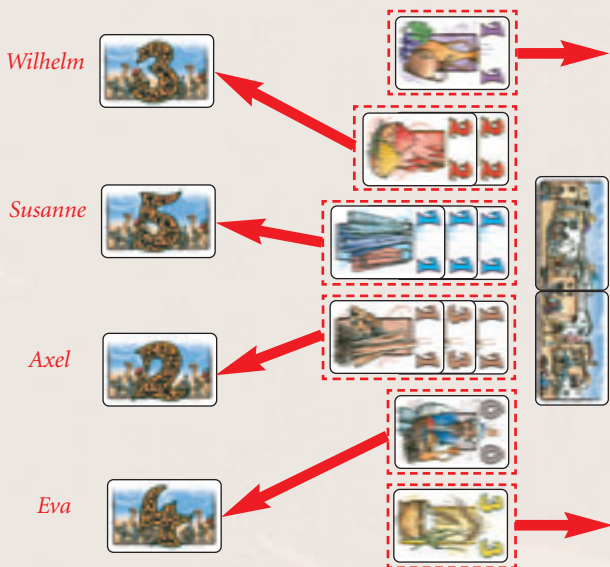
Bei 5 oder 6 Spielern muss der letzte Spieler die einzige Karte des Angebots sofort in den Markt von Byzanz legen. Der Spieler erhält aber noch die Angebotskarte mit dem Wert 1 und legt sie vor sich ab.

Der Markt von Byzanz

Nach Ablauf aller Auktionen einer Runde dürfen sich die Spieler auf dem Markt von Byzanz bedienen. In der Reihenfolge der Angebotskarten, beginnend mit der niedrigsten, wählt ein Spieler jeweils **alle** Warenkarten genau **einer** Sorte und nimmt diese auf die Hand. Jeder Spieler wählt nur einmal Waren aus dem Markt. Eventuell überzählige Warenkarten im Markt kommen in die Spieleschachtel. Die Angebotskarten werden wieder als Stapel bereitgelegt, der höchste Wert zuoberst.

Beispiel vollständiger Markt bei 4 Spielern:

Axel besitzt die niedrigste Angebotskarte und bedient sich als Erster im Markt von Byzanz. Er wählt die drei Holzkarten und nimmt diese auf die Hand. Danach wählt Wilhelm die beiden Karten Gewürze, Eva wählt den Händler und Susanne nimmt die drei Karten Stoffe. Übrig bleiben die Karten Wein und Getreide, die in die Spieleschachtel gelegt werden.



Eine neue Runde

Gibt es noch verdeckte Warenkarten, wird eine weitere Runde gespielt. Wieder werden so viele Warenkarten aufgedeckt, wie die oberste Angebotskarte vorgibt. Der Spieler, der in der vorigen Runde die niedrigste Angebotskarte besaß, beginnt mit dem ersten Gebot.

Verkauf von Waren

Ein Spieler darf jederzeit Waren verkaufen. Verkauft werden immer genau drei Karten einer Warenart. Der Spieler zeigt diesen Satz mit drei Karten einer Warenart seinen Mitspielern. Die beiden Karten mit dem niedrigeren Wert kommen zurück in die Spieleschachtel, die Karte mit dem höchsten Wert legt der Spieler als Gewinn verdeckt vor sich ab.

Beispiel: Susanne verkauft einen Satz mit drei Karten Stoffe. Die Karte mit dem Wert 4 legt sie als Gewinn verdeckt vor sich ab. Die beiden Karten mit dem Wert 1 werden in die Spieleschachtel gelegt.



Mehr als sieben Karten auf der Hand

Sobald ein Spieler mehr als sieben Warenkarten auf der Hand hält, muss er sofort beliebige Karten abwerfen oder passende Sätze verkaufen, bis er wieder sieben Karten oder weniger auf der Hand hält. Abgeworfene Karten legt man zurück in die Spieleschachtel.

Die Händlerkarten

Die Händlerkarten haben alle den Wert 0. Mit ihnen kann nicht geboten werden. Beim Verkauf haben die Händler aber eine Jokerfunktion und können für jede beliebige Ware eingesetzt werden. So gelten zum Beispiel zwei Händler und ein Gewürz als drei Karten Gewürze. Da die Händler den Wert 0 haben, werden sie bei einem Kauf immer zurück in die Spieleschachtel gelegt. Gelingt es aber einem Spieler einen Satz mit drei Händlern zu verkaufen, darf er eine Händlerkarte als Gewinn vor sich ablegen. Händlerkarten haben am Spielende einen Wert von 5.

Beispiele: Wilhelm verkauft einen Satz mit den Waren Stoffe 4, Stoffe 3 und einem Händler. Die Karte mit dem Wert 4 behält er als Gewinn, die anderen beiden Karten werden in die Spieleschachtel gelegt.



Eva verkauft einen Satz mit drei Händlern. In diesem Fall darf sie eine Händlerkarte als Gewinn verdeckt vor sich ablegen. Diese Händlerkarte zählt am Spielende 5 Punkte. Die beiden anderen Händler kommen in die Schachtel.



Spielende und Sieg

Nachdem alle Warenkarten versteigert wurden und der Markt von Byzanz ein letztes Mal aufgeteilt worden ist, dürfen alle Spieler noch Sätze mit drei gleichen Waren verkaufen. Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte auf seinen verdeckt vor sich liegenden Warenkarten besitzt, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Warenkarten auf der Hand.

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



DAS INTERNET-MAGAZIN RUND UMS SPIEL