

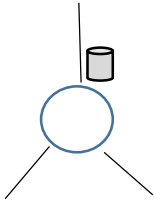
Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, bis alle Meister-Djinn verschwunden sind.

Ablauf eines Spielzuges in 2 Phasen:

ALLERERSTER eigener Spielzug:



- ◆ Stelle deine große Figur auf einen beliebigen Weg VOR (nicht auf) ein ECKIGES Aktions-Feld.
- ◆ Führe die zum Aktions-Feld gehörende Aktion aus*.
- ◆ **ZIEHE deine GROSSE Figur** über das Aktions-Feld, wo sie gerade steht, hinweg entlang des Weges bis VOR (nicht auf) das nächste erreichbare Aktions-Feld.
- ◆ NIE rückwärts laufen!
- ◆ Steht jedoch schon mind. 1 Figur dort, wähle 1 Option:
 - a) ZAHLE 1 Münze oder 1 Schriftrolle an jede Figur dort und stelle deine Figur dazu.
 - b) ÜBERSPRINGE das Aktions-Feld und ziehe weiter. Sollte das nächste Aktions-Feld auch besetzt sein, hast du erneut die Wahl.

1) ALLE weiteren Spielzüge:



2) AKTIONEN des Aktions-Felds ausführen / verzichten:

ENTWEDER führst du die Aktion aus*:

- ECKIGES Feld:**  Du darfst die Standard-Aktion des Ortes und ggf. deine Geheimgang-Aktion dort in beliebiger Reihenfolge ausführen.
- RUNDES Feld:**  Du darfst die Spezial-Aktion des Ortes ausführen. Spezial ist stärker als Standard. Du dürftest aber alternativ Standard wählen.
 - ◆ Du **MUSST** die Pflicht-Aktion "DJINNS FANGEN" ausführen, sofern mind. 1 Djinn vorhanden ist.
 - ◆ Du wählst, was du zuerst machst. Jede Aktion muss komplett abgeschlossen sein, bevor die nächste ausgeführt wird.

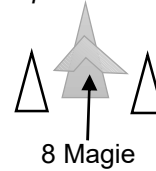
***ODER Du verzichtest komplett auf Ausführung von Standard- und Spezialaktion.**
(PFLICHT-Aktion MUSS aber ausgeführt werden.)

Erhalte 2 Münzen oder 2 Magie-Stärke oder 1 Münze + 1 Magie-Stärke.

PFLICHT-Aktion: DJINNS FANGEN!

- ◆ Stehst du an einem RUNDEN Aktions-Feld und dort gibt es mind. 1 Djinn, **MUSST** du versuchen, mind. 1 Djinn zu fangen. Kannst/willst du das nicht, verlierst du 1 Magiestärke. *Unter "null" fällt man nicht, daher kein Problem.*
- ◆ **ENTSCHEIDE**, wie viele und welche Djinns du fangen willst. Berechne die gesamte erforderliche Magie-Stärke wie folgt:

Bsp.:



MEISTER-DJINNS

*Jeder Djinn = 4 Magie
Meister-Djinn = 4 + 2 Magie je weiterem Djinn dort
Fängst du 1 Meister-Djinn, nimm kostenlos 1 beliebigen Djinn vom selben Aktions-Feld in deinen Besitz.*

- ◆ Sollten nun am Feld eines MEISTER-Djinn's keine anderen Djinns mehr sein, geht der Meister-Djinn in Vorrat = vertrieben. Wurde einer der 6 Meister-Djinn's vertrieben / gefangen, ziehe sofort Djinns aus dem Beutel und stelle sie ans Aktions-Feld: Bei 1 / 2 / 3 / 4 Spielern sind 0 / 2 / 2 / 3 Djinns zu ziehen.

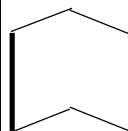
REDUZIERE deine Magie-Stärke:

- ➔ durch Abtragung deines Magie-Markers.
- ➔ durch Einsetzen von aktiven Magie-Karten, deren Kosten zu zahlen sind. Danach diese Karten umdrehen = INAKTIV. Die GRÜNE Magie-Stärke gilt nur 1-mal pro Aktion. FARB-BONI wirken auf alle beteiligten Djinns passender Farbe. Meister-Djinn's profitieren nicht von Farb-Boni.

Du musst jeden gefangenen Djinn UNTERBRINGEN können:

- ➔ in einem leeren, aktiven BANNKREIS
- ➔ oder in einer FLASCHE passender Farbe samt Korken. Meister-Djinn: er darf in beliebige Flasche kommen.

TROPHÄE erhalten:



- ◆ **JEDERZEIT** während deines Zuges darfst du 3 Djinn's in Flaschen SELBER Farbe abgeben (in Beutel), um 1 Trophäe zu erlangen. Beim 1. / 2. / 3. / 4+ Mal = aus Reihe 1 / 2 / 3 / 1 - 3 nehmen.
- ◆ Nimm dir einmalig den Sofortbonus der Trophäe, drehe diese um und lege sie an dein Dach-Plättchen an.
- ◆ Die letzte Aktion im Spiel erlaubt KEINEN Trophäen-Erwerb.

Spielende: SP = Siegpunkte

- ◆ Sind alle 6 Meister-Djinns gefangen bzw. vertrieben, spielt ihr die laufende Runde normal zu Ende. Danach folgt noch 1 finale Runde. Es ist in der letzten Runde kein Erwerb von Trophäen möglich. Danach folgt die Wertung.



Wertung:

30 bzw. 36 SP	je erlangter Trophäe
10 SP	je Djinn in verkorkter Flasche
3 SP	je Djinn im Bannkreis
1 SP	je unbenutzter Flasche bzw. Korken
8 / 9 / 15 SP	je erfüllter Wertungs-Karte

Es gewinnt, wer die meisten SP erzielt.

Patt: Der Beteiligte mit mehr Münzen, Schriftrollen und Schlüsseln siegt.

Andernfalls gilt bei erneutem Patt der Sieg als geteilt.