

Man spielt in 3 Phasen.

1) Bieten um die Zugreihenfolge:

- ◆ Der Spieler mit Zuganzeiger auf Platz 1 der Bietreihenfolge-Leiste beginnt und nennt das Feld auf der Zugreihenfolge-Leiste, auf das er seinen Zuganzeiger stellen möchte. Den dort angegebenen Betrag zahlt er in Gold.
- ◆ Die Spieler ab Platz 2 usw.. handeln ebenso. Man kann nur auf freie Felder setzen, ausser man bietet "0 Gold" = dann setzt man immer auf das Feld links neben der "1" und verdrängt ggf. andere Zuganzeiger nach hinten. Mehr als 3 Gebote auf "0 Gold" sind nicht möglich.
- ◆ Wer auf den höchsten Wert gesetzt hat, beginnt die Aktionen.

2) Aktionen:

- ◆ Wer am Zug ist, führt alle hier erläuterten Aktionen der Reihe nach aus.

- 2.1) ◆ **Stelle Deinen Zuganzeiger** auf das niedrigste freie Feld der Bietreihenfolge-Leiste.
- 2.2) ◆ **Wähle 1 Plättchen mit noch mind. 1 Meeple darauf.**
 - ◆ Nimm alle Meeples davon in die Hand und setze von dort Schritt für Schritt je genau 1 Meeple auf ein angrenzendes Plättchen: Setze also einen Meeple aus Deiner Hand auf ein benachbartes Feld.
 - ◆ Benachbart zu diesem Plättchen setzt Du den nächsten Meeple ein usw. bis Deine Hand leer ist. Man darf nicht vor- und zurückziehen.
 - ➔ Der letzte Meeple muss in einer Farbe sein, die auch schon mind. 1 Meeple auf dem Plättchen hat, wo der letzte Meeple hinkommt.
 - ➔ Niemals Meeple diagonal zu einem Plättchen platzieren.
 - ➔ Man kann nicht direkt auf das Plättchen zurück, von wo man kam. Durch Herumziehen im Kreis kann man Plättchen erneut erreichen.
- 2.3) ◆ **Plättchen in Besitz nehmen?**
 - ◆ Nimm alle Meeples der zuletzt von Dir gesetzten Farbe vom Plättchen (wo Dein letzter eingesetzter Meeple gerade hinkam) auf die Hand.
 - ◆ Ist das Plättchen nun ohne jeglichen Meeple, stelle 1 eigenes Kamel dorthin. Das Plättchen befindet sich nun in Deinem Besitz.
 - ◆ Plättchen mit Kamel wechseln NIEMALS in einer Partie den Besitzer.

2.4) Aktionen der Sippen:

Führe die Aktion der Sippe aus, die Du in der Hand hältst.

- GELB: ◆ Stelle alle* gelben Meeples vor Dir ab (SP zum Spielende).
- WEISS: ◆ Stelle alle* weißen Meeples vor Dir ab.
(Erhalte SP zum Spielende oder nutze Einsatz als Dschinn)
- GRÜN: ◆ Wirf alle* grünen Meeples in den Beutel.
◆ Nimm aus der offen ausliegenden Reihe so viele Rohstoff-Karten wie Anzahl der gerade abgegebenen grünen Meeples. Die Karten sind der Reihe nach (von links) zu nehmen.
- BLAU: ◆ Wirf alle* blauen Meeples in den Beutel.
◆ Du erhältst Goldmünzen: Zähle alle das aktuelle Plättchen umgebende (auch diagonal) Plättchen mit blauem Wert. Auch das aktuelle Plättchen wird (wenn Wert blau) mitgezählt.
◆ Multipliziere Plättchenanzahl mit der Anzahl blauer Meeples, die Du gerade in den Beutel geworfen hast (= Faktor).
◆ BONUS: Zusätzlich darfst Du beliebig viele Sklavenkarten abwerfen. Jede Sklavenkarte erhöht den Faktor um 1.
- ROT: ◆ Wirf alle* roten Meeples in den Beutel.
◆ Dann wähle:
ENTWEDER meuchle 1 and. Meeple (beliebige Farbe) von einem Plättchen in Reichweite des roten Meuchelmörders. Reichweite = Anzahl weggeworfener roter Meeples, d.h., Plättchenzahl vom aktuellen Plättchen aus (nicht diagonal).
ODER meuchle 1 gelben oder 1 weißen Meeple, der vor einem Deiner Mitspieler steht.
◆ BONUS: Zusätzlich darfst Du beliebig viele Sklavenkarten abwerfen. Jede Sklavenkarte erhöht die Reichweite um 1.
WICHTIG: Wird durch eine Meuchelmord-Aktion der letzte Meeple eines Plättchens entfernt, stelle 1 Kamel darauf.

Gemeuchelte Meeples kommen in den Beutel zurück.

*gerade erhaltenen

2.5) **Aktionen der Plättchen:**

- ◆ Führe die Aktion des Plättchens aus, wo Deine Bewegung endete, d.h., wo der letzte Meeple hinkam. Das Symbol dort weist auf die Aktion hin.
- ◆ Ein ROTER Pfeil bedeutet, dass die Aktion ausgeführt werden MUSS.

OASE: Stelle 1 neue Palme auf dieses Plättchen. Es können dort beliebig viele Palmen stehen.

DORF: Stelle 1 neuen Palast auf dieses Plättchen. Es können dort beliebig viele Paläste stehen.

kleiner MARKT: Zahle 3 Gold + nimm 1 der 3 vordersten Rohstoffkarten (also am weitesten vom Nachziehstapel entf.)

großer MARKT: Zahle 6 Gold + nimm 2 der 6 vordersten Rohstoffkarten (ggf. erhältst Du nur 1 Karte).

HEILIGER ORT: Gib 2 Älteste ODER 1 Ältesten + 1 Sklaven ab. Älteste in den Beutel werfen. Sklaven abwerfen. Dann treffe eine Wahl aus den offen ausliegenden DSCHINN-Karten. Die Nutzung kann 1x je eigenem Zug erfolgen und kostet ggf. Älteste/Sklaven.

2.6) **Verkauf von Gütern (optional):**

Sets aus unterschiedlichen Gütern bringen Gold.

Güter:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Gold:	1	3	7	13	21	30	40	50	60

3) Vorbereitungen der nächsten Runde:

Haben alle Spieler ihre Aktionen ausgeführt, wird die neue Runde vorbereitet.

➔ Auslage der **Rohstoff-Karten** auffüllen: Auf 9 offene Karten auffüllen, noch ausliegende Karten nach links verschieben.

➔ Auslage der **Dschinn-Karten** auffüllen: Auf 3 offene Karten auffüllen.

SPIELENDENDE:

Das Spiel endet nach der Runde, in der einer oder beide der folgenden Fälle eingetreten ist:

➔ Ein Spieler setzt sein letztes Kamel auf ein Plättchen.

- ◆ Wer noch nicht in dieser Runde dran war, macht noch seinen Zug.

➔ Es ist keine zulässige Meeple-Bewegung mehr möglich.



- ◆ Der Zugspieler und alle nachfolgenden Spieler können keine Meeple-Bewegung mehr ausführen.

- ◆ Jeder Spieler kann aber noch sonstige Aktionen machen, wie z.B. Sonderfähigkeiten von Dschinn nutzen.

SCHLUSSWERTUNG:

Dazu nutzt man die beigegefügteten Wertungsblätter. Der/die Spieler mit den meisten SP gewinn(t)en.

➔ 1 SP je 1 Gold in Deinem Besitz

➔ 1 SP je Wesir (gelber Meeple) in Deinem Besitz + 10 SP für jeden Mitspieler, der weniger Wesire hat als Du.

➔ 2 SP für jeden Ältesten (weißer Meeple) in Deinem Besitz.

➔ Summe der SP aller Deiner Dschinn

➔ Summe der SP aller Deiner Plättchen (also mit Kamel darauf)

➔ 3 SP für jede Palme auf Deinen Plättchen

➔ 5 SP für jeden Palast auf Deinen Plättchen

➔ Summe der SP jedes Sets unterschiedlicher Güter (ohne Sklaven) in Deinem Besitz

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 28.10.14
 Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
 Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de