

**Vorbereitungen:**

- Jeder Spieler nimmt 1 Übersichts-Tableau + 10 dazu passenden Waren + 6 Verdacht-Chips seiner Farbe.
- Spielt ihr zu FÜNFT/SECHST, mischt ihr die 6 Auftrags-Karten. Jeder Spieler zieht verdeckt 1 Karte davon, sieht sie sich an und LEGT sie verdeckt vor sich ab.  
Legt das Spielmaterial der nicht gewählten Farben (Waren, Übersichtstableaus, Verdachtchips) und übrige Auftragskarten ungesehen in die Schachtel zurück.  
Spielt ihr zu VIERT, nehmt ihr die Auftrags-Karten BEHALT, NIMM, SAMMEL:  
MISCHT diese verdeckt und legt davon 1 zufällig gezogene Karte (verdeckt) in die Schachtel zurück.  
MISCHT verdeckt die Auftrags-Karten GIB, SELEKTIER, VERLIERER + legt 1 zufällige Karte in die Schachtel.  
Die nun 4 verbliebenen Auftrags-Karten MISCHT ihr und verwendet sie.
- MISCHT die 13 Runden-Karten (ohne "Sandsturm") verdeckt. Legt 4 zufällige Karten davon für die Runden 1 - 4 als verdeckten Runden-Stapel bereit.
  - ZIEHT anschließend 2 weitere zufällige Karten verdeckt und fügt diesen Karten die Karte "Sandsturm" hinzu.
  - MISCHT diese nun 3 Karten = Sandsturm-Stapel für die Runden 5 - 7.
  - LEGT den Runden-Stapel (4 Karten) um 90° gedreht auf den Sandsturm-Stapel (3 Karten, wie ein Kreuz).
  - Übrige Runden-Karten gehen aus dem Spiel.
- LEGT die 5 Handlanger-Würfel, die Wunderlampe samt Wunderlampen-Karte, das verfluchte Artefakt und die Handelssperren in die Mitte. Wunderlampe und Artefakt gelten auch als Ware.
- Benennt einen Startspieler (wechselt in der Partie). Dieser erhält die Wunderlampe + deren Karte.

**Beginn einer Runde:**

**Ablauf 1 von 5 - 7 Runden:** ● Der Startspieler DECKT 1 Runden-Karte vom Runden-Stapel auf + legt sie neben den Stapel. Er verkündet den Effekt (gilt EXAKT), der für ALLE Spieler EINE Runde lang gilt.

● Der Startspieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Es sind je 3 Schritte in Folge durchzuführen:

**1) VERDACHT-CHIPS VERTEILEN: (optional)**

⇒ Wer dran ist, DARF beliebig viele seiner Verdacht-Chips auf die Verdächtigungs-Felder anderer Spieler ablegen. Man darf auch mehrere Chips beim selben Spieler ablegen. Solche Chips liegen mit der Auftraggeber-Seite nach oben.  
*Man markiert somit, welchen Auftrag man jeweils bei den Mitspielern vermutet.*  
⇒ Evtl. später hinzukommende Chips kommen auf bereits liegende oben drauf. Es ist nicht erlaubt, Chips anzuheben, um tiefer liegende Chips anzuschauen.

**2) HANDLANGER-WÜRFEL würfeln + AKTION machen:**

⇒ WÜRFEL alle 5 Würfel und entscheide dich für GENAU 1 Aktions-Art, die du nun GENAU SOOFT durchführst, wie du sie gewürfelt hast. Joker-Nutzung und Modifizierung durch Runden-Karte werden berücksichtigt.  
... Joker können NICHT für VERSCHIEBEN verwendet werden.  
... Joker sind optional für irgendeine Aktions-Art.  
... Bei den einzelnen Durchführungen deiner gewählten Aktions-Art darfst du unterschiedliche Spieler als Ziel wählen.

**ERNEUT WÜRFELN:**

⇒ Willst du dein Würfel-Ergebnis aber noch ändern, darfst du genau 1 deiner NICHT platzierten Verdacht-Chips VERDECKT abgeben, um beliebig viele Würfel erneut zu würfeln.  
⇒ Das kannst du auch mehrfach machen, solange du Chips dafür abgibst.



**RAUBEN:** NIMM einem Mitspieler 1 beliebige Ware weg und füge sie deinem Besitz hinzu.



**SCHENKEN:** GIB 1 anderem Spieler 1 Ware deiner Wahl aus deinem Besitz.



**TAUSCHEN:** TAUSCHE 1 Ware deiner Wahl aus deinem Besitz gegen 1 Ware deiner Wahl aus Besitz eines Mitspielers.



**SICHERN:** SICHERE 2 deiner Waren gg. Zugriffe durch Mitspieler, also (Rauben, Tauschen, Verschieben).  
LEGE sie dazu unterhalb deines Übersicht-Tableaus unter dem Schloss-Symbol ab.  
Zum Beginn deines nächsten Zuges musst du diese Waren nun wieder oberhalb deines Tableaus ablegen.



**VERSCHIEBEN:** VERSCHIEBE 1 Ware deiner Wahl von einem Mitspieler zu einem anderen. (von oder zu dir darf nichts kommen)



**JOKER:** WÄHLE 1 der 4 gezeigten Symbole. "VERSCHIEBEN" kann nicht mit dem Joker gewählt werden.

**Handels-Sperren:** Ab 4-mal SICHERN, also 8 Schloss-Symbolen, sicherst du alle deine Waren mit genau einer Handels-Sperre. Erhalte keine Waren durch SCHENKEN bzw. VERSCHIEBEN, bis du wieder dran bist.

**Kann eine Aktion nicht so oft wie gewählt, gemacht werden, wird sie entsprechend weniger ausgeführt.**

**3) WÜRFEL im Uhrzeiger-Sinn weitergeben:**

● GIB die Würfel an den Spieler zu deiner LINKEN.

**Runden-Ende:** ● Hat der Würfel-Empfänger die Wunderlampen-Karte (bisheriger Startspieler) vor sich, **endet die Runde**. Wer die Wunderlampe bei seinen Waren hat, erhält Wunderlampen-Karte UND wird neuer Startspieler.

**Spiel-Ende:** ⇒ Wenn die Karte "SANDSTURM" aufgedeckt wird (ab Runde 5), endet das Spiel SOFORT. Auch der aufdeckende Spieler stoppt und führt seinen Zug NICHT mehr aus.

⇒ Je Spieler werden nun die beiden Bereiche (siehe unten) ausgewertet.

⇒ Es gewinnt, wer die meisten Siegpunkte erzielte, abgesehen vom Spieler, den den Auftrag\* "VERLIERER" hat. *Patt: geteilter Sieg*

**BEREICH: SP durch Verdächtigungen:**

- Greift die Verdachtchip-Stapel jeweils als Ganzes + dreht sie so um. So ist der zuerst gelegte Chip nun oben.
  - Die Spieler decken ihre geheimen Auftrags-Karten auf (Behalt - Nimm - Sammel - Gib - Selektier - Verlierer)..
  - Reihum werden bei jedem Spieler die richtigen + falschen Verdacht-Chips von oben nach unten gewertet. Die Mitspieler, die diese Chips platziert haben, erhalten Siegpunkte (SP) wie folgt:
- |                         |        |   |
|-------------------------|--------|---|
| ERSTER richtiger Chip:  | +10 SP | ● Jeder Spieler, der die Aufträge ALLER anderen Spieler identifiziert   |
| ZWEITER richtiger Chip: | +5 SP  | hat, erhält +8 Bonus-SP.  |
| DRITTER richtiger Chip: | 2 SP   | Der Chip mit eigenem Auftraggeber oder weitere Verdacht-Chips   |
| WEITERE richtige Chips: | 0 SP   | (aus taktischen Gründen) verhindern den Erfolg nicht.   |
| Jeder FALSCHER Chip:    | 0 SP   | ● Alle Spieler, die ihren Auftrag GEHEIM halten konnten (niemand hat korrekten Verdacht-Chip bei ihnen platziert), erhalten je +8 SP. |

**BEREICH: SP durch Auftraggeber:**

- Je Spieler werden gesammelte Waren entspr. den Punkte-Vorgaben der jeweiligen Auftrags-Karte gewertet.
- Auch die Waren Wunderlampe (+5 SP) und verfluchtes Artefakt (-5 SP) zählen. Beide zählen für GIB + VERLIEREN, haben aber keine Farbe in Bezug auf die Endwertung.