

Stefan Feld
City Collection
4.2

MARRAKESH

GEMS & EXPERTS



MARRAKESH

GEMS & EXPERTS

Der Souk ist voller Aufregung, denn Edelsteinhändler und Experten für seltene Handwerkskunst sind in Marrakesch eingetroffen. Wer von euch wird seine Halskette mit den schönsten Edelsteinen schmücken und die Experten zu seinem Vorteil nutzen? Insgesamt 6 Module warten auf euch und laden euch ein, neue Strategien und Taktiken auszuprobieren!

INHALTSVERZEICHNIS

Die Geschlossene Madrasa	2
Edelsteine	5
Die Experten	8
Almosen	11
Second-Hand-Shop	12
Die Luxuswaren: Geschenke	14
Neue Luxuswaren: Statuetten	15

Essential Edition:

In dieser Anleitung findet ihr nötige Anpassungen für Besitzer der **Essential Edition** in grünen Textboxen wie dieser.

DEUTSCH DIE GESCHLOSSENE MADRASA

Spielmaterial

• 1 Madrasa-Tableau, bestehend aus 4 doppelseitig bedruckten Puzzleteilen, jeweils Seite A und B

• 4 Madrasa-Marker  • 19 Keshi-Plättchen



Änderungen im Spielaufbau

Puzzelt das **Madrasa-Tableau** zusammen und legt es über die Madrasa auf dem Spielplan, so dass alle Teile (wie abgebildet) mit der Seite A nach oben liegen.

Essential Edition:

Legt das **Madrasa-Tableau** neben dem Spielplan ab.

Anmerkung: Die Seite B ist eine Alternative, die ihr statt der Seite A verwenden könnt. Es ist ebenfalls möglich, die A und B Seiten zu mischen und so ganz individuelle Kombinationen an Schriftrollen zu bilden.

Dann platziert ihr jeweils **1 Madrasa-Marker** auf den markierten Stellen der vier Bereiche (siehe Abbildung rechts).

Diese **Keshi-Plättchen** legt ihr auf die unterste graue Schriftrolle (01/04):



Diese **Doppel-Keshi-Plättchen** legt ihr auf die oberste gelbe Schriftrolle (07/10):



Diese **Doppel-Keshi-Plättchen** legt ihr auf die oberste rosa Schriftrolle (16):












Die Schriftrollen-Plättchen aus dem Basisspiel benötigt ihr **nicht**. Lasst sie in der Box.






Änderungen im Spielablauf

Es gibt keine Gelehrten-Schriftrollen mehr: Stattdessen gibt es jetzt die Auswahl aus **12 aufgedruckten Schriftrollen mit Soforteffekten**, deren Effekte ihr grundsätzlich unmittelbar nach der Auswahl durchführt.

Nutzt ihr einen Assistenten in der Madrasa für die graue Bezirksaktion, dürft ihr **1 der freien Schriftrollen** nutzen (eine Schriftrolle ist frei, wenn auf ihrer linken, unteren Ecke kein Madrasa-Marker liegt). Die Bedingungen zur Nutzung einer Schriftrolle (die **Anzahl benötigter grauer Gelehrten-Keshis** und die **Dattelnkosten**) sind gleich jener für den Erwerb einer Grundspiel-Schriftrolle und sind auf den aufgedruckten Schriftrollen abzulesen.

Benötigte Menge grauer Gelehrten-Keshis	Aktivierungs-Zeitpunkt	Dattel-Kosten
		
		
		

 **Plättchennummer (zum Nachschlagen)**
 **Madrasa-Marker-Feld**
 **Soforteffekt der Schriftrolle**



In jedem der 4 Bereiche könnt ihr zu jeder Zeit aus 2 Schriftrollen wählen; die mit dem **Madrasa-Marker** besetzte Schriftrolle steht **nicht** zur Auswahl. Habt ihr eine Schriftrolle gewählt, **zahlt** ihr die **Dattelnkosten** und **führt den Effekt sofort aus**.

Danach **platziert** ihr den **Madrasa-Marker** des entsprechenden Bereichs **auf der gerade genutzten Schriftrolle**.

Ihr könnt weiterhin **mehrere Schriftrollen** in eurem Zug nutzen, sofern ihr genügend Gelehrten-Keshis und Datteln besitzt bzw. bezahlt. Ihr dürft aber jede der 12 Schriftrollen **maximal 1x pro Zug** nutzen.



Beispiel:
Lukas hat 6 graue Gelehrten-Keshis auf seinem persönlichen Tableau und einen Assistenten in der Madrasa eingesetzt: Er führt die Bezirksaktion aus.

Die 3 in der Abbildung mit einem roten X markierten Schriftrollen kann er aktuell nicht nutzen, da sie mit einem Madrasa-Marker besetzt sind.



Zuerst gibt er 2 Datteln ab, um die pink hervorgehobene Schriftrolle zu nutzen. Dann versetzt er den Madrasa-Marker auf diese Schriftrolle.

Dann gibt er 1 Dattel ab, um die grün markierte Schriftrolle zu nutzen, bevor er auch hier den Madrasa-Marker versetzt.




Die Effekte der Schriftrollen



Grau, 01–03 (Seite A), 04–06 (Seite B): Man benötigt 1 Gelehrten + muss 1 Dattel bezahlen

01/04  


Nehmt euch 1 Keshi-Plättchen von der Schriftrolle und tauscht es gegen einen entsprechend farbigen Keshi aus dem Vorrat ein. Den Keshi setzt ihr in den entsprechenden Bezirk ein, das Plättchen legt ihr neben dem Madrasa-Tableau ab. Liegt nach eurer Auswahl nur noch 1 Keshi-Plättchen auf der Schriftrolle, legt ihr alle beiseite gelegten Plättchen auf die Schriftrolle zurück. Jetzt steht wieder allen die volle Auswahl an Plättchen zur Verfügung.

02 



Nehmt euch 2 Denar oder macht 1 Schritt auf dem Fluss „Tensift“.

03  

Nehmt euch 2 Wasser oder macht 1 Schritt auf der Palast- oder der Moschee-Treppe.

05 

Erhaltet 2 Punkte oder zieht 1 Edelstein aus dem Vorrat (nur, wenn ihr mit dem Modul 2 „Edelsteine“ spielt).


06  

Nehmt euch 3 Datteln oder 2 Wasser.



Gelb, 07–09 (Seite A), 10–12 (Seite B): Man benötigt 3 Gelehrte + muss 1 Dattel bezahlen

07/10  


Nehmt euch 1 Doppel-Waren-Keshi-Plättchen von der Schriftrolle und tauscht es gegen 2 entsprechend farbige Keshis aus dem Vorrat ein. Die Keshis setzt ihr im Souk ein, das Plättchen legt ihr neben dem Madrasa-Tableau ab. Liegt nach eurer Auswahl nur noch 1 Doppel-Waren-Keshi-Plättchen auf der Schriftrolle, legt ihr alle Plättchen auf die Schriftrolle zurück. Jetzt steht wieder allen die volle Auswahl an Plättchen zur Verfügung.

08 



Nehmt euch 1 Denar, 1 Wasser, 1 Dattel und erhaltet 2 Punkte.

09  

Macht je 1 Schritt auf der Palast- und der Moschee-Treppe und erhaltet 2 Punkte.

11 

Nehmt euch 1 Denar, 1 Wasser und erhaltet 3 Punkte.

12  

Erhaltet 1x den Bonus von eurer Zuschauer-Scheibe von einem der beiden Abschnitte mit 3 Zuschauern. Dazu müsst ihr an dem Abschnitt einen rosa Gaukler-Keshi eingesetzt haben.



Rosa, 13–15 (Seite A), 16–18 (Seite B): Man benötigt 5 Gelehrte + muss 2 Datteln bezahlen



13

Erhaltet 1x den Bonus von eurer Zuschauer-Scheibe von einem der beiden Abschnitte mit 3 Zuschauern. Dabei ist egal, ob ihr in dem Abschnitt einen rosa Gaukler-Keshi eingesetzt habt oder nicht.



14

Nehmt euch für jedes eurer offen ausliegenden Versorgungsplättchen 1 passende Ressource aus dem Vorrat und legt sie über dem entsprechenden Versorgungsplättchen ab.

Diese Ressourcen dürft ihr nur für die Versorgung nutzen. Ihr dürft diese Schriftrolle innerhalb eines Durchgangs auch genau 1 weiteres mal auswählen und nutzen, so dass ihr dann 2 Ressourcen über jedem Versorgungsplättchen habt. Danach geht dies jedoch nicht mehr.



15

Führt sofort 1 beliebige Bezirksaktion durch.



16

Nehmt euch 1 Doppel-Keshi-Plättchen von der Schriftrolle und tauscht es gegen 2 entsprechend farbige Keshis aus dem Vorrat ein, die ihr in die passenden Bezirke einsetzt. Das Plättchen legt ihr neben dem Madrasa-Tableau ab. Liegt nach eurer Auswahl nur noch 1 Doppel-Keshi-Plättchen auf der Schriftrolle, legt ihr alle Plättchen auf die Schriftrolle zurück. Jetzt steht wieder allen die volle Auswahl an Plättchen zur Verfügung.



17

Aktiviert kostenfrei 2 erkundete Oasen. Wüstenstädte zählen hier nicht dazu.



18

Stellt einen roten Wasserverkäufer-Keshi aus dem Vorrat neben das grüne Zelt im „Souk“ und nehmt euch sofort 3 Wasser. Ab eurem nächsten Zug erhaltet ihr 1 Wasser, wenn ihr einen Assistenten im Souk einsetzt.

Orange, 19–21 (Seite A), 22–24 (Seite B): Man benötigt 7 Gelehrte + muss 3 Datteln bezahlen



19

Erhaltet 2 Punkte für jede Ressource, die ihr in den Vorrat zurücklegt. (inkl. Edelsteine). Ihr dürft max. 12 Ressourcen auf diese Weise einlösen.



20

Sucht euch aus 1 Stapel der Luxuswaren 1 beliebige Ware aus. Ihr müsst die angegebenen Waren-Keshis nicht bezahlen. Alle anderen eventuell darauf abgebildeten Kosten müsst ihr weiterhin bezahlen.



21

Nehmt euch einen beige Wächter-Keshi aus dem Vorrat, wählt dann 1 beliebiges Stadttor und setzt es zusammen mit dem Wächter-Keshi auf eurem persönlichen Tableau ein.

Ihr erhaltet die Punkte für das Stadttor sowie eventuelle Punkte für das farblich passende Einsetzen auf eurem Tableau. Dann dürft ihr euch 1 beliebigen Keshi aus dem Vorrat nehmen, dieser muss also nicht der eingesetzten Stadttorfarbe entsprechen.



22

Nehmt euch 3 beliebige verschiedenfarbige Keshis aus dem Vorrat und setzt sie in die passenden Bezirke ein.



23

Für die Abgabe von 1 Denar, 1 Wasser und 1 Dattel erhaltet ihr 6 Punkte. Ihr dürft dies noch zweimal wiederholen, wenn ihr könnt und wollt (max. 18 Punkte).



24

Wertet sofort 2 eurer aktivierten Oasen. Die Oasen bleiben danach liegen und ihr wertet diese am Spielende erneut.

Hinweise:

- Ihr müsst vor Spielbeginn die **Oase Nr. 23** und die **Wüstenstädte Nr. 03 und 10** aussortieren.
- Der Schriftrollen-Bonus auf dem vorletzten Feld der **Ablage für aktivierte Oasenplättchen** bedeutet jetzt „Nutze eine der beiden freien gelben Schriftrollen, ohne Datteln zu bezahlen oder Gelehrten-Keshis zu benötigen. Versetze anschließend den Madrasa-Marker.“
- Beim Spielen mit dem Modul „**Spezial-Gebäude**“ aus der 1. Erweiterung wählt ihr zu Spielbeginn, wie in der Regel beschrieben, weiterhin je 1 gelbe Schriftrolle aus je 3 von euch gezogenen Schriftrollen. Sortiert diese vor dem Mischen und legt alle, die keinen „Dauerhaften Effekt“ haben, beiseite. Die gewählte Schriftrolle dürft ihr „normal“ nutzen, also als dauerhafte Verstärkung während des Spiels vor euch auslegen.
- Ihr könnt dieses Modul **nicht** gemeinsam mit dem Modul „**Second-Hand-Shop**“ spielen!



EDELSTEINE

Spielmaterial

- 4 Halskettentableaus
- 56 Edelsteine (16× gelb, 14× blau, 12× rot, 10 x grün, 4 x orange)
- 56 Deluxe-Glas-Edelsteine (Kickstarter-Exklusiv)
- 1 Edelsteinhändler-Tableau
- 4 Gelehrten-Schriftrollen (in 2 Größen für DELUXE/CLASSIC und Essential Edition)
- 2 Oasen



Änderungen im Spielablauf

Das **Edelsteinhändler-Tableau** legt ihr neben den Spielplan. Dann mischt ihr alle **Edelsteine** und legt sie mit der Fundstellen-Seite nach oben als Vorrat neben das Edelsteinhändler-Tableau. Legt ggfs. die **Deluxe-Glas-Edelsteine** daneben bereit. Zieht **3 Edelsteine** und legt diese auf das Verkaufsfeld des Edelsteinhändler-Tableau. Zieht dabei so lange, bis ihr 3 unterschiedlich farbige Edelsteine habt. Alle anderen Edelsteine mischt ihr wieder in den Vorrat ein.

Mischt die neuen **Gelehrten-Schriftrollen** und **Oasenplättchen** mit den jeweils anderen Plättchen und verteilt sie wie gewohnt.

Jeder von euch nimmt **1 Halskettenplättchen** und legt es neben sein persönliches Tableau.

Offene Edelstein-Plättchen:

Folgende Edelsteine legt ihr **offen** aus:

Persönliches Tableau:

- Zieht **2 Edelsteine** und legt sie offen in beliebiger Reihenfolge übereinander auf eure **Zuschauer-Scheibe auf einen Abschnitt mit 1 Zuschauer**. Wählt ihr im Spielverlauf den Bonus dieses Abschnitts, erhaltet ihr zusätzlich den obenliegenden Edelstein. Beim zweiten Mal erhaltet ihr den verbliebenen Edelstein.

Auf dem Spielplan:

- Zieht jetzt und zu Beginn der weiteren Durchgänge genau **1 Edelstein** und legt ihn offen auf dem **9. Feld des Flusses** ab. Wer von euch als erstes das Feld erreicht oder darüber hinweg zieht, bekommt diesen Edelstein.
- Zieht pro Person 1 Edelstein und legt sie offen auf die **12. Stufe der weißen Palast-Treppe** und die **9. Stufe der schwarzen Moschee-Treppe** (in der Abbildung grün markiert). Das können auch gleichfarbige Edelsteine sein. Zieht ihr mit eurer Spielfigur auf oder über eine Stufe der jeweiligen Treppe, auf der Edelsteine ausliegen, wählt und nehmt ihr euch **1 dieser Edelsteine**.

Fundstellen

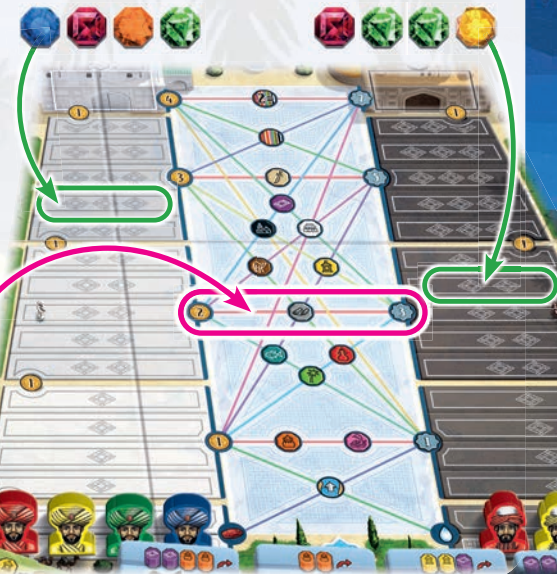
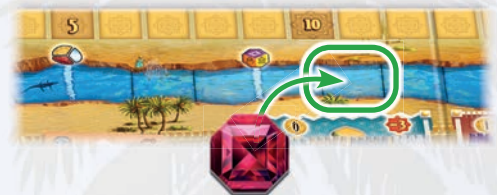
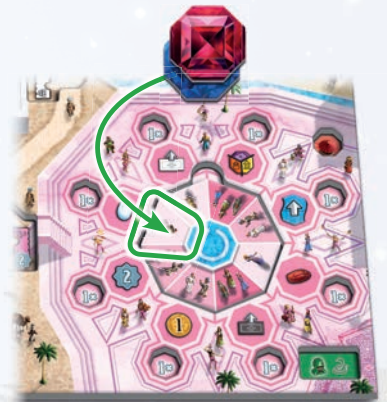


Fundstelle (Rückseite)

Legt nach folgender Anleitung zufällige Edelsteine **verdeckt**, also mit der Fundstellen-Seite nach oben, auf dem Spielplan und auf euren persönlichen Tableaus aus. Im Verlauf des Spiels erhaltet ihr diese Edelsteine, wenn ihr die Fundstelle erreicht oder Keshis an bestimmten Stellen einsetzt.


Auf dem Spielplan:

- Legt pro Spieler je 1 verdecktes Edelsteinplättchen auf die **orange Linie**, welche die beiden 3. Abschnitte der Palast- und Moschee-Treppe verbindet (in der Abbildung pink markiert): Ihr könnt hier 1 Edelsteinplättchen als zusätzlichen Linienbonus erhalten. Ihr dürft diesen Edelstein zusätzlich zu 1 der anderen Boni nehmen. Ihr könnt nur einen Edelstein von hier bekommen.



Spieler-Tableaus:

- Legt je 1 Fundstelle auf:
 - ➔ **Vorratstableau:** auf das **4. Bonusfeld** auf der Leiste für aktivierte Oasen, stellt den Keshi darauf. Ihr erhaltet beides wenn ihr eine aktivierte Oase auf dieses Feld der Oasenleiste legt.
 - ➔ **Sahara:** auf die **letzte Oase des linken Pfads** und auf die **zweite Oase des rechten Pfades**. Ihr erhaltet die Edelsteine, wenn ihr die entsprechende Oase erkundet.
 - ➔ **Medina:** auf das **Stadttor-Feld** (lila/orange/gelb) vor dem **Souk**. Ihr findet diesen Edelstein, wenn ihr dort einen Wächter-Keshi einsetzt.
 - ➔ **Dattelpflanzung:** Je 1x auf das **vierte** und das **siebte Keshi-Feld** in der Dattelpflanzung. Ihr setzt im Spiel die Dattelpflücker-Keshis ab jetzt von links nach rechts und von unten nach oben ein. Sobald ihr euren 4. bzw. 7. Keshi in der Dattelpflanzung einsetzt, bekommt ihr 1 Edelstein.

 **Hinweis:** Ihr erhaltet keinen weiteren Edelstein, wenn ihr im Spielverlauf den 4. und/oder 7. Dattelpflücker-Keshi wieder abgibt und später im Spiel nochmal auf diesem Feld einsetzt.



Änderungen im Spielablauf

Sobald ihr ein Feld mit einer **Fundstelle** bzw. einen **offen ausliegenden Edelstein** erreicht, erhaltet ihr das Plättchen. Ihr setzt diesen Edelstein auf ein **farblich passendes Feld** auf eurem **Halskettentableau** ein.

Anmerkung: Besitzt ihr die **Deluxe-Glas-Edelsteine** (Kickstarter exklusiv), könnt ihr das Edelsteinplättchen in diesem Schritt gegen einen entsprechenden **Deluxe-Glas-Edelstein** austauschen und diesen einsetzen.

Ihr müsst oben bei den **Startfeldern** (jeweils mit einem grünen Pfeil markiert) beginnen und dürft dann weitere Edelsteine immer benachbart an vorhandene Edelsteine oder auf einem anderen Startfeld einsetzen. Dafür erhaltet ihr **sofort 1 Punkt**. Sofern ihr den gefundenen Edelstein einsetzen **könnt**, **müsst** ihr dies tun. Eingesetzte Edelsteine dürft ihr im weiteren Spielverlauf **nicht** mehr aus der Halskette **entfernen**.

Wenn ihr einen gefundenen Edelstein nicht unmittelbar einsetzen könnt, legt ihr ihn zu euren anderen Ressourcen auf euer **Vorratstableau**. Edelsteine von eurem **Vorratstableau** dürft ihr **später nicht mehr auf eurem Halskettentableau einsetzen**, sondern im weiteren Spielverlauf nur noch an den **Edelsteinhändler verkaufen**.

Wenn ihr einen Edelstein einsetzt, kontrolliert, ob auf der **Verbindungsline** zwischen dem neu eingebauten Edelstein und einem oder mehreren bereits eingesetzten Edelsteinen ein **Bonus** zu sehen ist. Ist dies der Fall, dürft ihr euch den Bonus sofort nehmen. Die neben den Reihen angegebenen Punkte erhaltet ihr am Ende des Spiels.



Beispiel: Sarah hat einen gelben Edelstein gefunden. Sie könnte ihn an zwei verschiedenen Stellen einsetzen und entschließt sich für das Feld unten rechts. Sie erhält 1 Punkt für das Einsetzen des Edelsteins, 1 Waren-Keshi (Bonus auf der Verbindung zum roten Edelstein), sowie ein 1 Schritt auf der weißen Palast-Treppe (Bonus auf der Verbindung zum blauen Edelstein).



1 Dattel aus dem Vorrat



1 Schritt auf dem Fluss (+ ggf. weitere Schritte bei Abgabe von Wasser)



2 Punkte in der angegebenen Höhe



1 Wasser aus dem Vorrat



1 Dinar aus dem Vorrat



1 Schritt auf der schwarzen Moschee-Treppe



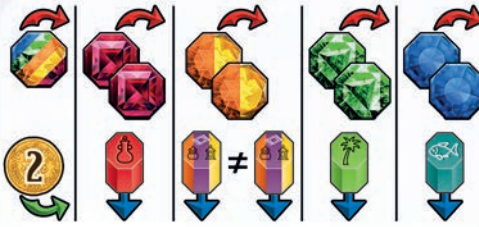
1 Waren-Keshi in Gelb, Lila oder Orange aus dem Vorrat.



1 Schritt auf der weißen Palast-Treppe

Verkauf von Edelsteinen:

Führt ihr die **Bezirksaktion des Souks** aus, dürft ihr **zusätzlich 1x** an den Edelsteinhändler **verkaufen**. Diese Edelsteine legt ihr auf das Tableau des Edelsteinhändlers. Sie stehen ab dem Ende eures Zuges allen Spielern zum Kauf zur Verfügung. Ihr habt 2 Möglichkeiten:



- **1 beliebigen Edelstein** von eurem Vorratstableau auf das Edelsteinhändler-Tableau legen und **2 Denare erhalten**.
- **2 beliebige, aber gleichfarbige Edelsteine** von eurem Vorratstableau auf das Edelsteinhändler-Tableau legen und **1 Keshi** (bzw. 2 beliebige, aber verschiedenfarbige Waren-Keshis bei Edelsteinen in gelb oder orange) der den Edelsteinen entsprechenden Farbe aus dem Vorrat nehmen und im entsprechenden Bezirk einsetzen.

Kauf von Edelsteinen:

Die verkauften Edelsteine liegen auf dem Tableau des Edelsteinhändlers und können ab sofort von euch gekauft werden, wenn ihr die **Bezirksaktion im Souk** wählt. Ihr dürft dann **genau 1 Edelstein** vom Händler **kaufen**:



- Beahlt **3 Denare** oder **2 gleichfarbige Waren-Keshis**, nehmt euch 1 Edelstein vom Tableau und setzt ihn auf eurem Halskettentableau ein.

Ihr dürft 1 Kauf und 1 Verkauf je Zug tätigen, egal wie viele Assistenten ihr im Souk eingesetzt habt.

Änderungen zu Spielende:

Halskette:

Am Spielende erhaltet ihr für eure Halskettenplättchen Punkte, je nachdem wie viele **verschiedene Edelsteine** ihr besitzt und welche **Reihen** ihr vervollständigt habt.

Anzahl unterschiedlich farbiger Edelsteine	1	2	3	4	5
Punkte	1	3	6	10	15

Punkte für die vollständigen Reihen sind auf dem Halskettenplättchen angegeben.

Übrige Edelsteine:

Nicht eingesetzte, nicht verkaufte Edelsteine bringen Punkte zusammen mit den **Restlichen Ressourcen** auch: 2 Dinge = 1 Punkt

Neue Schriftrollen

73

Zieht 1 Edelstein aus dem Vorrat.

74

Zieht 1 Edelstein aus dem Vorrat und ihr könnt 1 eurer bei den Ressourcen liegenden Edelsteine gegen 1 beliebigen Edelstein des Edelsteinhändlers tauschen.

75

Zieht 2 Edelsteine aus dem Vorrat.

76

Zieht 1 Edelstein aus dem Vorrat und sucht euch 1 Edelstein vom Edelsteinhändler aus. Zusätzlich könnt ihr noch 1 eurer bei den Ressourcen liegenden Edelsteine gegen 1 beliebigen Edelstein des Edelsteinhändlers tauschen.

Neue Oasen

39

Ihr erhaltet 1 Punkt für jeden Edelstein den ihr besitzt. Ihr könnt maximal 15 Punkte erhalten.

40

Ihr erhaltet 2 Punkte für jeden Edelstein in unterschiedlicher Farbe, den ihr besitzt. Ihr könnt maximal 15 Punkte erhalten.



Beispiel:
Sarah hat Edelsteine in allen 5 Farben eingesetzt. Dafür erhält sie 15 Punkte. Das vollständige Füllen der 2., 3. und untersten Reihe bringt ihr insgesamt 9 Punkte ein. Für Restressourcen erhält sie noch 2 Punkte.

DIE EXPERTEN

Spielmaterial

- 1 Experten-Tableau
- 12 Experten-Plättchen
- 5 Experten-Keshi
- 2 neue Gelehrten-Schriftrollen
(in 2 Größen für Deluxe/Classic und Essential Edition)
- 2 neue Oasen

Änderungen im Spielaufbau

Mischt die **Experten-Plättchen** und stapelt sie verdeckt neben dem Würfelturm.

Legt das **Experten-Tableau** neben dem Würfelturm bereit und stellt die **5 Experten-Keshis** auf die gekennzeichneten Felder.

Die **neuen Gelehrten-Schriftrollen** und **Oasen** mischt ihr mit den jeweils anderen Plättchen und verteilt sie wie gewohnt.

Änderungen im Spielablauf

Zu Beginn jeder Runde zieht ihr 1 neues Experten-Plättchen vom Stapel und werft dann so viele Experten-Keshis zusammen mit den Keshis aller Mitspielenden in den Turm wie noch offen ausliegende Experten-Plättchen beim Würfelturm liegen. Liegen schon 5 Experten-Plättchen in der Auslage, wird diese Runde kein neues Plättchen aufgedeckt.

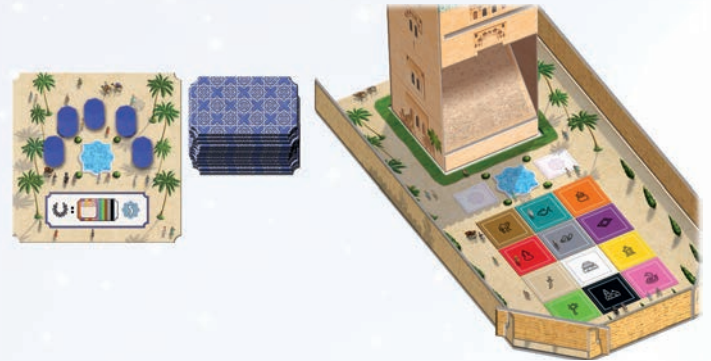
Alle herausfallenden Experten-Keshis stellt ihr bei der Keshi-Auslage mit dazu.

Seid ihr in der Phase „Keshis nehmen & einsetzen“ am Zug, dürft ihr anstatt bis zu 2 Keshis einer Farbe (oder 1 Nomaden (Erweiterung Camels)) auch 1 Experten-Keshi wählen.

Wählt ihr einen Experten-Keshi, so guckt ihr euch die Experten-Plättchen in der Auslage an und wählt einen von ihnen, den ihr zu euch nehmt. Einen solchen Experten müsst ihr mit Ressourcen bezahlen. Die Kosten für jeden Experten betragen je 1 Denar, 1 Dattel und 1 Wasser. Dies könnt ihr auf dem Experten-Plättchen ablesen. Könnt ihr die Kosten nicht bezahlen, dürft ihr keinen Experten wählen. Den gewählten Experten-Keshi stellt ihr nach der Bezahlung zu den anderen Experten-Keshis auf das Experten-Tableau zurück.

Das Experten-Plättchen legt ihr neben euer persönliches Tableau. Ihr dürft dessen Fähigkeit genau 1 mal im Spiel verwenden, danach dreht ihr den Experten auf die Rückseite.

Experten-Keshis die, nach der Auswahl, noch in der Keshi-Aulage stehen werden zurück aufs Experten-Tableau gestellt.



Beispiel:
Es ist die dritte Runde und bis jetzt hat noch niemand ein Experten-Plättchen genommen. 3 Experten liegen aus und es werden somit 3 Experten-Keshis mit in den Turm geworfen.



Beispiel:
Lilli wählt einen der zwei Experten-Keshi in der Auslage. Sie gibt 1 Denar, 1 Wasser und 1 Dattel ab um sich den Lila-Experten zu nehmen. Den Experten-Keshi stellt sie wieder auf das Experten-Tableau.

Die Experten

Die Experten sind immer einem Bezirk zugeordnet, zu erkennen an der Farbe und dem Symbol auf den jeweiligen Plättchen. Wenn ihr in eurem Zug einen Assistenten nutzt, der in einem entsprechenden Bezirk eingesetzt ist, dürft ihr zusätzlich auch die Fähigkeit eures Experten nutzen. Die Fähigkeit ist nur 1 mal nutzbar, danach dreht ihr den Experten auf die Rückseite, um anzuzeigen, dass ihr ihn genutzt habt.

Benutzt ihr einen Experten bis zum Spielende nicht, bringt dieser 5 Punkte.

 **Hinweis:** Durch einen Experten ist es möglich, während des Spiels virtuell auf über 8 Keshis in einem Bezirk zu kommen. Am Spielende werdet ihr weiterhin nur maximal 8 Keshis in einem Bezirk.

Die Fähigkeiten der Experten:



Dieser Experte ist keinem Bezirk zugeordnet, ihr könnt ihn einsetzen, wenn sich in einem der mit einem Assistenten markierten Bezirke ein Wasserverkäufer befindet.

Nehmt euch 1 (roten) Wasserverkäufer-Keshi aus dem Vorrat und setzt ihn sofort auf einem beliebigen roten Feld ein. Anschließend erhaltet ihr je Wasserverkäufer-Keshi auf eurem Tableau 1 Wasser und 1 Punkt.



Führt ihr die Bezirksaktion des Flusses aus, könnt ihr euren Experten nutzen, um die Aktion zu verstärken und 1 (blauen) Angler-Keshi aus dem Vorrat zu bekommen und ihn sofort einzusetzen.

Anschließend geht ihr für jeden Angler-Keshi 1 Schritt auf dem Fluss "Tensift" und zusätzlich noch 5 weitere Schritte. Ihr dürft wie immer Wasser einsetzen, um weitere Schritte zu gehen.



Führt ihr die Bezirksaktion der Dattelplantage aus, könnt ihr euren Experten nutzen, um die Aktion zu verstärken (Ernte-Verdopplung) und 1 (grünen) Dattelpflücker-Keshi aus dem Vorrat zu bekommen und ihn sofort einzusetzen.

Anschließend erhaltet ihr so anstatt 1 Dattel je Dattelpflücker-Keshi 2 Datteln sowie ggf. 2 Wasser, wenn ihr auch einen Wasserverkäufer dort habt.



Ihr dürft euch eine obenliegende Luxusware kostenfrei nehmen. Einzige Bedingung ist, dass die zu zahlenden Waren-Keshis überwiegend die Farbe des Experten zeigen. Gleichstand reicht in diesem Fall auch.



Anmerkung: Ihr könnt mit einem solchen Experten auch eine „Luxusware: Statuette“ erwerben.

Beispiel: Lilli besitzt den Lila-Experten und nimmt sich kostenlos eine Luxusware. Dabei hat sie die Auswahl aus drei Plättchen, deren Waren-Keshis überwiegend die Farbe lila haben. Die zwei Luxuswaren in der Mitte im Bild kann sie nicht wählen, da diese keine oder weniger lila Waren-Keshis zeigen wie anders farbige Waren-Keshis. Sie entscheidet sich für das teurere Luxusplättchen, welches 13 Siegpunkte bringt. Danach dreht sie ihren Lila-Experten um, hat ihn somit verbraucht und bekommt keine 5 Punkte für ihn am Ende des Spiels.



Ihr erhaltet den von euch durch die Bezirksaktion gewählten Bonus 1 weiteres Mal und die beiden direkt benachbarten Boni ebenfalls 1 mal.



Wenn ihr einen Linien-Bonus erhaltet, bekommt ihr 2 Boni von der Linie und der Punkte Bonus direkt an der Moschee-Treppe verdoppelt sich.



Wenn ihr einen Linien-Bonus erhaltet, bekommt ihr 2 Boni von der Linie und der Denar Bonus direkt an der Palast-Treppe verdoppelt sich.



Bei der Bezirksaktion Madrasa dürft ihr euren Experten verwenden, um euch entweder 1 orange Schriftrolle auszusuchen, oder 2 Schriftrollen, wobei die eine pink (oder günstiger) sein darf und die andere gelb (oder günstiger). Ihr müsst die für die Schriftrollen geforderten Datteln nicht bezahlen und für jede Schriftrolle wird nur 1 (grauer) Gelehrten-Keshi benötigt.

Hinweis: Ihr dürft in diesem Zug auch weitere Schriftrollen kaufen, habt dann aber den Vorteil des Experten nicht mehr.

!!! Achtung: Bis zu 2 (graue) Gelehrten-Keshis sind schon durch den Experten in diesem Zug verwendet worden.



Wählt 2 beliebige Stadttore von den 4 Werkstatt-Feldern, sofern ihr auch 2 Wächter-Keshis habt und baut sie wie gehabt in eure Medina ein. Für die Stadttore müsst ihr keine Denar bezahlen und erhaltet für jedes Stadttor 7 Punkte sowie jeweils den Keshi in einer beliebigen Farbe (anstatt der Farbe des Stadtors).

Hinweis: Ihr dürft weitere Stadttore erwerben, sofern ihr die Voraussetzungen (Denar/Wächter-Keshi) erfüllt. Den Vorteil des Experten habt ihr dabei aber nicht mehr.



Ihr könnt eine Oase aktivieren und anschließend werten, ohne die Kosten bezahlen zu müssen.

Alle anderen Boni (z.B. Gelehrten-Schriftrollen) bleiben auch bei Verwendung von Experten gültig.

Änderungen in der Schlusswertung

Jeder nicht genutzte Experte bringt euch 5 Punkte.

Neue Schriftrollen



77 1x

Einmal im Spiel dürft ihr einen Experten nehmen und dafür 1 Punkt abgeben, anstatt die Ressourcen zu bezahlen.



78 W

Nutzt sofort die Fähigkeit eines Experten in der Auslage, ohne die Ressourcen zu bezahlen. Der Experte bleibt in der Auslage liegen.

Neue Oasen



41

Ihr erhaltet 2 Punkte für jeden Experten den ihr besitzt. Egal ob benutzt oder ungenutzt.



42

Ihr erhaltet 3 Punkte für jeden eurer Experten, sofern ihr von allen Spielern die meisten Experten besitzt. Gleichstand reicht nicht. Ihr könnt maximal 15 Punkte bekommen.

ALMOSEN

Spielmaterial

- 12 Almosen-Plättchen



Änderungen im Spielablauf

Bei Rundenende legt ihr das obenliegende Almosen-Plättchen in die Box zurück und deckt das nächste Plättchen auf. Es werden also immer alle 12 Plättchen in einer Partie benötigt.

Ihr dürft bei einer **Souk-Aktion** weiterhin die Wechselstuben nutzen, die jetzt Almosen sind. Hier könnt ihr entweder Punkte abgeben oder bestimmte Ressourcen ausgeben, um verschiedenste Boni, Ressourcen und Punkte zu bekommen. Ihr dürft je Aktion nur eine der zwei Möglichkeiten einmal wählen.

Die Almosen-Plättchen:

<p>- 2 SP → + 2 Wasser</p> <p>- 1 Dattel → + 2 SP</p>	<p>- 2 SP → + 2 Datteln</p> <p>- 1 Wasser → + 2 SP</p>	<p>- 3 SP → + 2 Datteln + 1 Wasser</p> <p>- 1 Denar → + 2 SP</p>	<p>- 3 SP → + 2 Denare + 1 Dattel</p> <p>- 2 Wasser → + 3 SP</p>
<p>- 4 SP → + 1 Denare + 1 Dattel + 1 Wasser</p> <p>- 2 Datteln → + 2 SP + 1 Treppenschritt (s.o.w)</p>	<p>- 4 SP → + 2 Denare + 2 Wasser</p> <p>- 2 Denare → + 4 SP</p>	<p>- 5 SP → + 1 Keshi-Tausch + 1 Denar + 1 Dattel + 1 Wasser</p> <p>- 2 beliebige Waren-Keshis → + 2 SP + 2 Datteln</p>	<p>- 5 SP → + je 1 Treppenschritt (s&w) + 1 Denar + 1 Dattel + 1 Wasser</p> <p>- 2 beliebige Waren-Keshis → + 2 SP + 2 Wasser</p>
<p>- 8 SP → + 1 Stadttor vom „-3-Feld“/kostenlos/mit Keshi* + 2 Wasser + 1 Dattel</p> <p>- 3 beliebige Ressourcen → + 3 SP + 1 Waren-Keshi</p>	<p>- 8 SP → + 1 Stadttor vom „-3-Feld“/kostenlos/mit Keshi* + 2 Denar + 1 Wasser</p> <p>- 3 beliebige Personen-Keshis → + 2 Edelstein heraussuchen**</p>	<p>- 10 SP → + 3 Denare + 4 Datteln + 4 Wasser</p> <p>- 3 beliebige Waren-Keshis → + 1 Edelstein heraussuchen**</p>	<p>- 12 SP → + 4 Denare + 4 Datteln + 4 Wasser</p> <p>- 5 beliebige Waren-Keshis → + 2 Edelsteine heraussuchen**</p>

Änderungen im Spielaufbau

Mischt die **6 Almosen-Plättchen** mit den Nummern 7 - 12 (die Nummern stehen unten links auf dem Plättchen) und legt sie verdeckt auf das Wechselstubenfeld auf dem Spielplan. Anschließend mischt ihr die Plättchen mit den Nummern 1 - 6 und legt sie verdeckt oben auf die anderen 6 Plättchen. Anschließend deckt ihr das oberste Plättchen auf.

*Hinweis: Bei diesem Stadttor gibt es 0 Punkte (statt Minuspunkte) und nur den Keshi selbst. Voraussetzung zur Nutzung ist ein verfügbarer Wächter-Keshi.



**Hinweis: Diese Möglichkeit ist nur mit Modul 2 „Edelsteine“ wählbar. Durchsucht den Edelsteinvorrat und nehmt euch den Edelstein eurer Wahl. Mischt den Vorrat danach.

SECOND-HAND-SHOP

Spielmaterial

- 1 Second-Hand-Shop
- 20 Angebotsplättchen – je Spieler: 4x Schriftrolle 1x Oase
- 20 Gebrauchtplättchen
- 2 neue Oasen



Änderungen im Spielaufbau

Ihr legt den **Second-Hand-Shop** neben den Spielplan. Dann legt ihr die **20 Gebrauchtplättchen** auf dem entsprechenden Feld ab. Der Rest bleibt zu Spielbeginn leer.

Jeder Mitspielende erhält die **5 Angebotsplättchen** in seiner Farbe. Auf den Plättchen ist der Preis vermerkt, den ein Mitspieler zahlen muss, um die Schriftrolle oder Oase zu erwerben.

Jeder hat 4 Angebotsplättchen für Schriftrollen und 1 Angebotsplättchen für Oasen:



Mischt die **2 Oasen** mit den Oasen des Basisspiels.

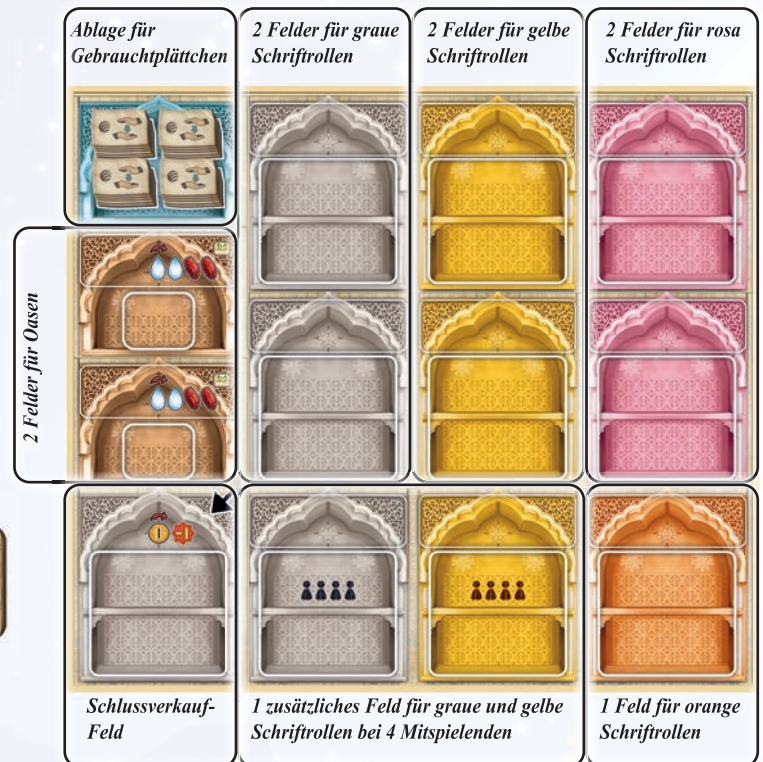
Änderungen im Spielablauf

Wenn ihr am Zug seid und mindestens 1 eurer Assistenten in den **Souk** gesetzt habt, dürft ihr zusätzlich in eurem Zug **1 eigene Schriftrolle oder Oase** im Second-Hand-Shop zum Kauf anbieten:

- Ihr legt die zu verkaufende **Schriftrolle** auf ein freies, der **Farbe** der Schriftrolle entsprechendes Regalfeld auf dem Second-Hand-Shop. Gibt es kein freies Feld in der entsprechenden Farbe, könnt ihr die Schriftrolle in diesem Moment nicht anbieten.
- Ihr könnt **nur aktivierte Oasen** zum Verkauf anbieten. Legt sie auf ein freies Oasenfeld. Ist keines der 2 Oasenfelder mehr frei, könnt ihr keine aktivierte Oase anbieten.

Dann legt ihr eines eurer 4 **Angebotsplättchen** aus eurem Vorrat oberhalb der Schriftrolle, oder das **Oasen-Angebotsplättchen** oberhalb der Oase ab.

Ihr erhaltet das Angebotsplättchen erst zurück, wenn ein anderer Spieler euer Angebot annimmt und den auf dem Plättchen aufgedruckten Preis an euch bezahlt (**Ausnahme: graue Schriftrollen**, siehe nächste Seite).



Beispiel: Marie möchte eine gelbe Gelehrten-Schriftrolle verkaufen. Sie wählt ein Angebotsplättchen und legt dieses und die Schriftrolle auf ein leeres Feld des Second-Hand-Shops.

Wenn ihr mindestens einen Assistenten im **Souk** eingesetzt habt, dürft ihr **zusätzlich** zu eurer Aktion **1** der zum Verkauf liegenden **Schriftrollen oder Oasen** aus dem Second-Hand-Shop kaufen. Dazu müsst ihr den Preis für die jeweilige Schriftrolle oder Oase an den Verkäufer bezahlen.

Anmerkung: Ihr dürft in eurem Zug **zusätzlich** zur regulären Souk-Aktion **1** Schriftrolle oder Oase verkaufen **und** 1 Schriftrolle oder Oase kaufen.

Bei Schriftrollen müsst ihr **nicht die aufgedruckten Datteln** auf der Schriftrolle **bezahlen** und braucht nur **mindestens 1 grauen Gelhrten-Keshi** in eurer Madrasa.

Nachdem ihr bezahlt habt, nimmt der Verkäufer sein Angebotsplättchen zurück in seinen Vorrat und kann dieses in seinem Zug wieder nutzen.



Jede der so gekauften Schriftrollen oder Oasen erhält ein **Gebrauchtplättchen** (legt es auf die Schriftrolle oder Oase) und darf ab jetzt im Verlauf des Spiels **nicht** noch einmal im Second-Hand-Shop angeboten werden. Ansonsten wird mit diesen Schriftrollen und Oasen wie mit jeder anderen Schriftrolle oder Oase verfahren.



Sollte eine **graue Schriftrolle am Ende eines Durchgangs nicht verkauft** worden sein, dann schiebt diese beim Durchgangwechsel nach links unten auf das **Schlussverkaufsfeld**. Hier dürfen auch mehrere Schriftrollen liegen. Das Angebotsplättchen geht an den Spieler zurück.

Die Schriftrollen auf dem Schlussverkaufsfeld können für **1 Denar** und **-1 Punkt** von euch gekauft werden.

Der Denar geht dabei zurück in den allgemeinen Vorrat und der ursprüngliche Besitzer der Schriftrolle erhält keinen Punkt.

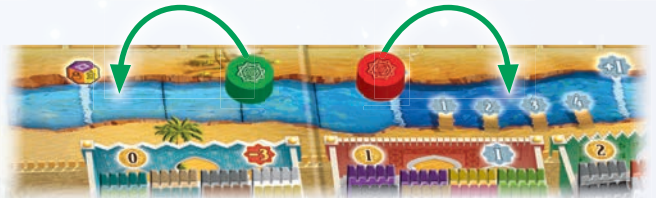
Die Schriftrollen der anderen Farben und Oasen verschiebt ihr am Ende des Durchgangs nicht! Sie bleiben, wo sie sind, bis sie einer kauft.

Hinweis: Verkauft ihr eine **aktivierte Oase** und nehmt sie aus der Oasenleiste (oben auf eurem Spielertableau), müsst ihr bei Erhalt einer neuen Oase, die freien Felder wieder auffüllen, bevor ihr rechts an die Leiste anlegt. Freigewordene Boni auf der Oasenleiste können wieder aktiviert werden, sobald eine Oase darauf gelegt wird. **Ausnahme:** Die **Bonus-Keshi** können nicht erneut aktiviert werden.

Neue Oasen



39
Ihr erhaltet 2 Punkte für jedes Gebrauchtplättchen auf euren Schriftrollen und Oasen.



Beispiel:
Sarah (grün) kauft die graue Schriftrolle, die Lukas (rot) zum Preis von 3 Denar und 2 Punkten anbietet. Sie erhält die Schriftrolle, legt ein Gebrauchtplättchen darauf, gibt Lukas 3 Denar aus ihrem Vorrat und verliert 2 Punkte. Lukas setzt seinen Punktemarker 2 Schritte vor und erhält sein Angebotsplättchen zurück.



Beispiel:
Jan verkauft eine Oase. Er nimmt sie von seinem Reservetableau ohne die restlichen Oasen zu verschieben. Wenn er im weiteren Spielverlauf erneut ein Oasenplättchen aktiviert, muss er es an den freigewordenen Platz legen. Den Bonus darf er erneut nutzen.

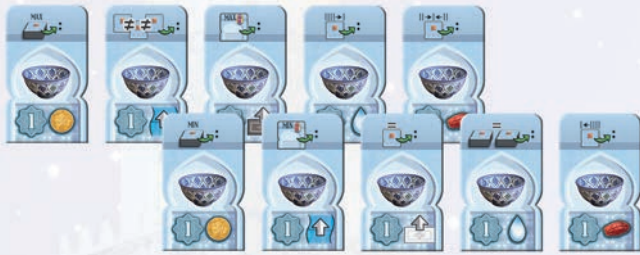


40
Ihr erhaltet 5 Punkte für jede Kombi aus 1 Schriftrolle mit Gebrauchtplättchen und 1 Oase mit Gebrauchtplättchen.

DIE LUXUSWAREN: GESCHENKE

Spielmaterial

- 10 Luxuswaren: Geschenke



Änderungen im Spielaufbau

Ihr mischt alle **Geschenke** und bildet einen extra Stapel, welchen ihr unterhalb der schon vorhandenen 5 Stapel ablegt. Deckt dann das oberste Plättchen auf.



Änderungen im Spielablauf

Die Geschenke zeigen als Bonus immer 1 Punkt und zudem 1 Dattel/Wasser/Denar/Treppenschritt/Fluss-Schritt.

Wenn jemand ein Luxuswaren-Plättchen von einem der 5 Stapel auf dem Spielplan erwirbt, erhält dieser Mitspielende sofort zusätzlich ohne weitere Kosten das offenliegende Geschenk, wenn die auf dem Geschenk stehende Bedingung erfüllt ist. Der Mitspielende nimmt das Geschenk zu sich und erhält den Bonus. Erst wenn der Mitspielende seinen kompletten Zug beendet hat, wird das nächste Geschenk vom Stapel aufgedeckt.

Bei der Durchgangswertung wird das oberste Geschenk zurück in die Box gelegt und das nächste Geschenk wird aufgedeckt. Ist der Stapel der Geschenke leer, gibt es keine mehr.

Die Geschenke

Bedingung: Kauf einer der teuersten offen ausliegenden Luxuswaren



Ertrag: 1 SP + 1 schwarzer Treppenschritt

Bedingung: Kauf einer der günstigsten offen ausliegenden Luxuswaren



Ertrag: 1 SP + 1 Fluss-Schritt

Bedingung: Kauf der Luxusware vom äußersten rechten Stapel



Ertrag: 1 SP + 1 Wasser

Bedingung: Kauf der Luxusware vom äußersten linken Stapel



Ertrag: 1 SP + 1 Dattel

Bedingung: Kauf der Luxusware vom mittleren Stapel



Ertrag: 1 SP + 1 Dattel

Bedingung: Kauf der Luxusware von einem der kleinsten Stapel



Ertrag: 1 SP + 1 Denar

Bedingung: Kauf der Luxusware von einem der höchsten Stapel



Ertrag: 1 SP + 1 Denar

Bedingung: Kauf einer Luxusware, die du bereits besitzt



Ertrag: 1 SP + 1 weißer Treppenschritt

Bedingung: Kauf deiner dritten unterschiedlichen Luxusware



Ertrag: 1 SP + 1 Fluss-Schritt

Bedingung: Kauf einer Luxusware von einem gleichhohen Stapel wie einer anderen Luxusware.



Ertrag: 1 SP + 1 Wasser

NEUE LUXUSWAREN: STATUETTEN

Spielmaterial

- 12 Luxuswaren: Statuetten
(in 2 Größen für Deluxe/Classic und Essential Edition)



Änderungen im Spielablauf

Die einzelnen Statuetten-Plättchen werden ganz normal zum abgebildeten Preis eingekauft und bringen die links unten dargestellte Belohnung. Jede Statuette bildet mit einer bestimmten anderen Statuette ein Pärchen. Welche Statuetten zusammengehören, ist unten rechts auf jedem Plättchen dargestellt.

Wenn ein Mitspielender das zweite Plättchen eines passenden Pärchens einkauft, erhält er zusätzlich zur Belohnung auch den unten rechts auf dem Plättchen abgebildeten Pärchenbonus. Je nach Statuetten-Pärchen darf der Mitspielende 3, 4 oder 5 mal entscheiden, 1 beliebige Ressource oder 1 Punkt zu nehmen.

Änderungen im Spielaufbau

Mischt alle Statuetten in einen extra Luxuswaren-Stapel. Stellt diesen Stapel unterhalb der bisher schon vorhandenen 5 Stapel ab und deckt das oberste Plättchen auf. Spielt ihr auch mit den Geschenken, könnt ihr diese darunter oder daneben ablegen.



Beispiel: Patty hat mit ihrem Kauf ein Statuetten-Pärchen erstellt und erhält die Belohnung und den Pärchenbonus der gerade gekauften Statuette.

Wächter & Tor

Belohnung:
7 Punkte + 1 Dattel

Pärchenbonus: 5 mal (in beliebiger Zusammenstellung) entweder:
1 Dattel / 1 Denar / 1 Wasser / 1 Punkt

Frau & Palme

Belohnung:
5 Punkte + 1 Dattel

Pärchenbonus: 4 mal (in beliebiger Zusammenstellung) entweder:
1 Dattel / 1 Denar / 1 Wasser / 1 Punkt

Mann & Kamel

Belohnung:
3 Punkte + 1 Dattel

Pärchenbonus: 3 mal (in beliebiger Zusammenstellung) entweder:
1 Dattel / 1 Denar / 1 Wasser / 1 Punkt



© Copyright 2025 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

16

est. 1989

