



Wisset ihr Ungläubigen, denn wahrlich seltsam ist diese Geschichte. In alten Zeiten und längst verschollenen Vergangenheiten wird berichtet, wie sich tapfere Helden und liebreizende Prinzessinnen aufmachten, um mit ihren Gefährten das Morgenland zu erkunden. Der gefährliche Weg führte sie in die Drachenhöhlen, wo sie Geschmeide von unermesslichem Wert entführten. Und zu Fuß des Palastes stritten sie um Vergünstigungen, die es ihnen erlaubten, das Schicksal zu ihren Gunsten zu wenden. Als sie sich schon fast am Ziel wähnten, versperrte ihnen der finstere Wächter den Weg zu den magischen Gegenständen, die im Palast auf die Söhne und Töchter Allahs warteten. Denn so viel wussten sie alle: Nur derjenige unter ihnen, der die meisten dieser Artefakte besaß, konnte sich zu den Lieblingen des Kalifen zählen.

(Aus den Aufzeichnungen Salimas, der liebreizenden Tochter des Kalifen Harun al-Raschids)

"Alles und jedes ist nur ein Spiel. Was gibt es denn sonst überhaupt? Spiele sind die einzige Wahrheit."

(nach Christopher Moore: Der kleine Dämonenberater, Goldmann 1999)

Das Spielmaterial



Spielplan



1 Kamel



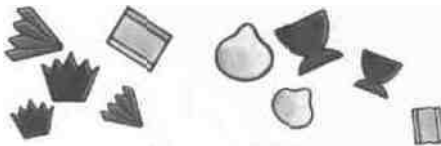
30 Artefakte



5 Sichtschirme



45 Schatzkarten



1 Beutel Schätze

(Kronen, Perlen, Edelsteinen, Pokale und Goldbarren)

- 5 große von jeder Sorte: Wert je 3
- 14 kleine von jeder Sorte: Wert je 1



21 Zauberkarten



40 Figuren in 5 Farben

1 Spielregel (der große Bogen)



10 Palastwächter

1 Fibel der morgenländischen
Merkwürdigkeiten

Artefakte

Artefakte sind magische Gegenstände. Es gibt 6 verschiedene: Aladins Wunderlampe, Doppelgänger, Fliegender Teppich, Gegenzauber, Schlüssel und Schriftrolle.

Jede Sorte gibt es fünfmal.

Beim *Start* werden von jeder Sorte so viele verwendet wie Spieler teilnehmen. Die übrigen bleiben in der Schachtel. Jeder Spieler erhält 1 Aladins Wunderlampe. Die übrigen Artefakte werden gemischt und in Stapeln zu je 5 Stück aufgetürmt. Diese Stapel werden mit der Rückseite nach oben in die quadratischen Felder über die Palastfelder gelegt. Bei 3 Spielern bleiben zwei, bei 4 Spielern bleibt ein Palastfeld frei.

Das Sammeln von Artefakten ist auch im *Profispiel* das Spielziel.

Außerdem haben Artefakte aber noch Fähigkeiten, die erst wirksam werden, wenn man sie ausspielt.

Die Fähigkeiten im Einzelnen:



Aladins Wunderlampe

Der Spieler kann ab sofort bis zum Ende der Runde beliebig viele seiner *Zauberkarten* spielen.



Doppelgänger

Der Spieler benennt eine seiner aufgedeckten *Figuren*. z.B. die 5, und bestimmt, dass diese Figur

einen Doppelgänger hat. In diesem Feld hat der Spieler nun 2 Figuren, jede mit der Stärke 5.



Fliegender Teppich

Der Spieler legt den Fliegenden Teppich nicht vor seinen Sichtschirm, wie die anderen Artefakte, sondern

auf ein Feld seiner Wahl auf dem *Spiel-*

plan. Auf diesem Feld zählt der Fliegende Teppich als Figur mit der Stärke 3. Der Fliegende Teppich kann nur nach Beendigung der Setzrunde gespielt werden. Er kann in ein leeres Feld gesetzt werden und in ein Feld, das gerade ausgewertet wird.



Gegenzauber

Sobald ein Spieler eine *Zauberkarte* ausspielt, kann ein anderer Spieler den Gegenzauber spielen. Er macht diese Zauberkarte komplett ungültig - so als wäre sie gar nicht gespielt worden. Die Zauberkarte wird danach auf den Ablagestapel gelegt.



Schlüssel

Wer den Schlüssel benutzt, gelangt in den Palast, ohne dass er eine Figur im Feld des *Palastwächters* haben

muss. (Der Schlüssel hebt also die Regel auf, die man unter dem Stichwort *Palastwächter* findet: Ein Spieler muss dort eine Figur liegen haben, um in den Palast zu gelangen).



Schriftrolle

Die Schriftrolle kommt nur bei der Wertung am *Spielende* zum Einsatz. Haben zwei oder mehr Spieler die

gleiche Anzahl Artefakte gesammelt, ist derjenige im Vorteil, der mehr Schriftrollen besitzt.

Beispiel: A und B haben je 6 Artefakte gesammelt. A hat eine Schriftrolle darunter, B deren zwei. B liegt also vor A. Dies ist die einzige Ausnahme von der Regel, dass der Staltpspieler alle Gleichstände zu seinen Gunsten bricht

Eine Kurzbeschreibung dieser Fähigkeiten Finden Sie auf der Rückseite der Sichtschirme.

Jeder Spieler kann in jeder Runde genau ein Artefakt ausspielen.

Der Spieler, der *Stärkster* im Haus des Dschinn ist, kann zwei Artefakte ausspielen.

Am Ende der *Runde* erhält man das ausgespielte Artefakt wieder zurück.

Artefakte gehen also nicht verloren.

Wann und wie spielt man ein Artefakt aus?

Man kann es jederzeit ausspielen, indem man es einfach vom Platz hinter seinem Sichtschirm nimmt und es für alle sichtbar vor seinem Sichtschirm auslegt. Nun kann man die Fähigkeiten dieses Artefaktes sofort nutzen.

Beispiel: Ein Spieler möchte **Zauberkarten** spielen. Er muss zuerst **Aladins Wunderlampe** auslegen. Dann kann er in der gesamten *Runde* so viele Zauberkarten spielen wie er will.

Drachenhöhlen

Die Drachenhöhlen bestehen aus 5 Drachenfeldern. Dort sammeln die Spieler *Schätze*, die sie zum Kauf von *Artefakten* einsetzen. *Schätze*, die in einem Drachenfeld übrig bleiben, werden am Ende der *Runde* wieder in den *Vorrat* zurückgelegt.

Figuren



Jeder Spieler besitzt 8 Figuren seiner Farbe mit den Werten 1-9 (ohne die 3), die er während einer *Runde* verdeckt auf die Felder des *Spielplans* verteilt. Eigene Figuren darf ein Spieler jederzeit anschauen.



Palastwächter



Der Palastwächter versperrt den Weg in den Palast. Wer im Palast *Artefakte* kaufen will, muss eine *Figur* im Feld des Palastwächters liegen haben. Dieses Feld ist das einzige, in dem es keine Konkur-

renz unter den Spielern gibt. Alle Figuren messen sich nur mit dem Palastwächter.

Zuerst deckt der *Wesir* den Palastwächter auf, anschließend die Figuren der Spieler. Ist ein Spieler mit seinen Figuren mindestens gleichstark wie der Palastwächter, ist der Weg in den Palast frei. Ist er schwächer, kann der Spieler den Palastwächter bestechen. Die Bestechungssumme ist die Differenz zwischen den Stärken, zahlbar in beliebigen *Schätzen*. Um bestechen zu können, muss man mindestens 1 Figur im Feld haben.

In unserem Beispiel dürfen Grün und Blau in den Palast. Gelb muss 2 Schätze in den Vorrat zahlen, Rot 1.

Kann oder will ein Spieler nicht bestechen, muss er sofort alle eigenen Figuren aus dem Palast zurück hinter seinen Sichtschirm nehmen.

Jetzt geht es in der Spielregel unter 14 weiter.

Der Palastwächter im Profispiel:

Ein Spieler, der das Artefakt **Schlüssel** spielt, muss keine Figur in das Feld des Palastwächters setzen.

Zauberkarten wirken niemals im Feld des Palastwächters, Artefakte schon.

Beispiele:

Die Letzten werden die Ersten sein; Beim Palastwächter bleibt eine 9 eine 9.

Offenes Geheimnis: Die Figuren beim Palastwächter werden verdeckt gesetzt.

Sonnenfinsternis: Kann nicht für dieses Feld gespielt werden.

Nachzügler: Der Spieler kann seine Figur nicht in dieses Feld versetzen.

Steuer des Sultan: Figuren in diesem Feld müssen nicht bezahlt werden.

Artefakt Doppelgänger: Der Spieler kann auch hier eine Figur verdoppeln.

Profispiel

Sämtliche Regeln, die bis jetzt beschrieben wurden, gelten auch im Profispiel. Hinzukommen folgende Änderungen, die man an den entsprechenden Stellen der Fibel nachschlägt:

Start: Es ändert sich der Punkt **Artefakte** (bitte dort nachschlagen).

Wesir: Zu Beginn jeder Runde muss der Wesir das oberste *Artefakt* von jedem Stapel aufdecken. Diese Artefakte können in dieser Runde gekauft werden.

Die beiden **Stadtfelder** - Aladins Zelt und das Haus des Dschinn - kommen ins Spiel.

- **Aladins Zelt** - Der *Stärkste* zieht die beiden obersten *Zauberkarten* vom verdeckten Stapel. Er wählt eine aus und legt sie hinter seinen Sichtschirm. Die zweite Karte gibt er dem zweitstärksten Spieler. Ist nur einer bei Aladin, legt er die zweite Karte auf den Ablagestapel.
- **Das Haus des Dschinn** - Der *Stärkste* kann in dieser Runde 2 Artefakte ausspielen.

Spielende und Sieger: (bitte dort nachschlagen).

Zauberkarten: (bitte dort nachschlagen).

Runde

Eine Runde besteht aus zwei Teilen. Im ersten Teil setzen alle Spieler reihum ihre *Figuren* auf die Felder des *Spielplans*. In jedes Feld können beliebig viele Figuren gesetzt werden (in die Palastfelder maximal fünf Figuren pro Spieler). In *Drachenfelder*, in denen keine *Schätze* liegen, darf nicht gesetzt werden.

Im zweiten Teil der Runde werden die Figuren aufgedeckt. Der *Wesir* beginnt

mit dem ersten Drachenfeld links unten, in dem sich Schätze und Figuren befinden. Alle anderen Felder werden noch nicht aufgedeckt. Erst wenn im ersten Feld die Schätze verteilt sind wird das nächste Feld aufgedeckt usw.

Die Runde ist beendet, sobald das letzte von Figuren besetzte Feld - meist ein Feld im Palast - aufgedeckt und ausgewertet wurde. Am Ende der Runde nehmen alle Spieler ihre Figuren und eingesetzten *Artefakte* hinter ihren Sichtschirm zurück.



Schätze

Es gibt 5 verschiedene Schätze:

rote Kronen, weiße Perlen, blaue Edelsteine, schwarze Pokale und gelbe Goldbarren.

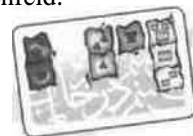
Alle kleinen Schätze haben den Wert 1, alle großen den Wert 3. Es kann jederzeit gewechselt werden.

Mit den Schätzen kaufen die Spieler *Artefakte*. Da die Artefakte oft mit unterschiedlichen Schätzen bezahlt werden müssen, gibt es verschiedene Sorten. Außerdem spielen Schätze auf manchen *Zauberkarten* eine Rolle.

Schatzkarten

Die aufgedeckte

Schatzkarte zeigt Art und Anzahl der *Schätze*, die der *Wesir* zu Beginn jeder *Runde* in die entsprechenden Drachenfelder legen muss. Gibt es nicht genügend Schätze im *Vorrat*, legt der *Wesir* die noch verfügbaren Schätze von oben her gesehen auf das jeweilige Drachenfeld.



Spielende und Sieger

Das Spiel ist sofort zu Ende, sobald das letzte *Artefakt* verkauft ist. Alle Spieler nehmen nun ihre eingesetzten Artefakte wieder zurück und decken ihre Sichtschirme auf.

Sieger ist der Spieler mit den meisten Artefakten.

Haben mehrere Spieler gleich viele Artefakte gesammelt, entscheidet zwischen ihnen die größere Anzahl an Schriftrollen über die Reihenfolge. Ist auch die Anzahl der Schriftrollen gleich, liegt der Spieler mit den meisten *Schätzen* vorne.

Spielplan

Der Spielplan besteht aus 3 Ebenen. Unten liegen die *Drachenhöhlen*, in denen es die Schätze gibt.

In der Mitte befindet sich die *Stadt*. Hier erhält man *Zauberkarten*, das Recht, zwei *Artefakte* einzusetzen, man kann auf dem Markt tauschen und sich das Startspielerkamel holen.

Oben liegt der Palast des Kalifen. Im ersten Feld steht der *Palastwächter*, Anschließend kommen 5 Palastfelder, in denen es Artefakte zu kaufen gibt.

Stadt

Die Stadt besteht aus 4 Feldern: Aladins Zelt, das Haus des Dschinn, der Markt und die Karawanserei (von rechts nach links).



Aladins Zelt

Hier kann man *Zauberkarten* bekommen (siehe *Profispiel*).



Das Haus des Dschinn

Hier erwirbt man das Recht, pro Runde 2 *Artefakte* auszuspielen zu dürfen (siehe *Profispiel*).



Der Markt

Der *Stärkste* kann einmal 1 beliebigen kleinen *Schatz* aus seinem *Vorrat* gegen 3 kleine Schätze seiner Wahl vom allgemeinen *Vorrat* tauschen.



Die Karawanserei

Der *Stärkste* nimmt das Kamel zu sich. Ab sofort ist er *Startspieler*.

Stärkster

Der stärkste Spieler ist derjenige, der in einem Feld eine oder mehrere *Figuren* mit der höchsten Summe einsetzt. Bei Gleichstand siehe unter *Startspieler*.

Start

Vor dem ersten Spiel müssen sämtliche Stanzteile **vorsichtig** ausgebrochen und das Kamel zusammengesteckt werden.

- **Spielplan:** Der Plan wird auf dem Tisch ausgelegt.
- **Sichtschirme, Figuren und Palastwächter:** Jeder Spieler nimmt sich einen Sichtschirm seiner Wahl. Dahinter legt er die 8 gleichfarbigen *Figuren* offen ab. Sie tragen die Zahlen 1-9, die 3 fehlt. Die Zahl gibt immer die Stärke einer Figur an. Daneben gibt es noch 10 graue, etwas kleinere Scheiben. Das sind die *Palastwächter*. Sie werden verdeckt links oben neben den *Spielplan* gelegt.
- **Schätze:** Sämtliche *Schätze* werden links unten neben den Plan auf einen Haufen gelegt, wie in der Spielregel abgebildet (der *Vorrat*). Es gibt 5 Sorten Schätze: rote Kronen, weiße Perlen, blaue Edelsteine, schwarze Pokale und gelbe Goldbarren. Von jeder Sorte gibt es 5 große und 14 kleine Schätze. Die kleinen sind 1 wert, die großen 3 (also ein großer ist soviel wert wie 3 kleine. Man kann jederzeit wechseln). Unter dem Stichpunkt Schätze kann man nachlesen, warum es 5 verschiedene Sorten gibt. Jeder Spieler nimmt sich 3 beliebige kleine Schätze und legt sie hinter seinen Sichtschirm (die Farbe ist zunächst egal). Übrigens; Die Farben der Schätze und die Spielerfarben haben nichts miteinander zu tun!
- **Kamel:** Der jüngste Spieler erhält das Kamel, das er für jeden sichtbar vor seinen Sichtschirm stellt. Wer das Kamel hat, ist *Startspieler*.
- **Artefakte:** Die *Artefakte* werden verdeckt in Stapeln zu je 6 Stück in die

quadratischen Felder über den großen Palastfeldern gelegt. (Dies gilt nur für die erste Partie MORGENLAND.

Danach ändert sich dieser Punkt, siehe *Profispiel*).

- **Schatzkarten:** Es gibt je 15 *Schatzkarten* für 3, 4 und 5 Spieler. Sie sind auf der Kartenrückseite entsprechend mit 3, 4 oder 5 Köpfen versehen. Die Spieler nehmen das Päckchen für ihre Spielerzahl, mischen es und legen es verdeckt links neben den *Spielplan*. Die übrigen Schatzkarten kommen in die Schachtel zurück.
- **Zauberkarten:** Die *Zauberkarten* werden erst im Profispiel benötigt.

Weiter geht es in der Fibel unter dem Stichwort *Wesir*.

Startspieler

Der Spieler, der das Kamel vor sich stehen hat, ist der



Startspieler. Er beginnt die Setzrunde, indem er eine *Figur* seiner Wahl aus seinem Sichtschirm verdeckt in ein beliebiges Feld legt.

Sobald in einem Feld nach dem Aufdecken der Figuren ein Gleichstand der Stärken entsteht, spielt der Startspieler eine wichtige Rolle. Der Startspieler ist bei Gleichstand ‚stärker‘ als die im Uhrzeigersinn nachfolgenden Spieler. Diese Reihenfolge setzt sich fort. Der letzte Spieler ist bei Gleichstand immer der schwächste.

Taktische Tipps

- Zu **Beginn des Spiels** wird man zunächst *Schätze* benötigen und seine Figuren daher verstärkt in die Drachenfelder legen. Es schadet aber nichts, die eine oder andere niedrige Figur in den Palast bzw. in Aladins

Zelt zu bringen. Vielleicht kann man so schon günstig ein *Artefakt* oder eine Karte erhalten,

- In der **1. Runde** ist es meistens unsinnig, eine *Figur* in das Haus des Dschinn zu setzen, 1 *Artefakt* kann man auf jeden Fall spielen. Und ob man noch ein zweites bekommt und auch noch sinnvoll einsetzen kann, ist unwahrscheinlich. Später wird das Vorrecht, pro Runde gleich 2 *Artefakte* einsetzen zu dürfen, umkämpft sein.
- Wenn man ein **Artefakt kaufen** kann, sollte man es tun - auch wenn man das gleiche schon besitzt. Schließlich will man am Ende die meisten *Artefakte* gesammelt haben.
- Die Vorteile des **Startspielers** werden oft unterschätzt. Denn bei MORGENLAND gibt es viele Gleichstände unter den *Figuren*. Das gilt besonders im Palast, in dem jeder mit möglichst geringem Einsatz der *Stärkste* sein will. So manches *Artefakt* ist schon an den *Startspieler* gegangen, weil er eben bei Gleichstand stärker ist.
- Man sollte sich nicht scheuen, eine **1-er- oder 2-er-Figur** in ein Palastfeld zu legen. So mancher, der mit höheren *Figuren* zunächst stärker ist, hat sich verrechnet und kann das *Artefakt* nicht kaufen. Dadurch kann man mit wenig *Aurwand* zu *Artefakten* kommen.
- Die **Zauberkarten** können eine Runde oft entscheidend beeinflussen. Man sollte gut überlegen, wann so eine Karte den meisten Nutzen für einen selbst oder die meisten Probleme für die anderen bringt. Aus jeder Karte lässt sich etwas herausholen.
- Jede *Figur* in ein anderes Feld zu legen dürfte genauso wenig zum Gewinn rühren wie alle in nur ein oder zwei Felder zu setzen. Man sollte seine

eigenen **Ziele** jede Runde neu definieren und sich auf bestimmte Elemente konzentrieren.

- Ein guter **Bluff** ist eine feine Sache. Liegen etwa 3 niedrige *Figuren* in einem Drachenfeld, kann man die Mitspieler abschrecken oder sie dazu verleiten, viele hohe *Figuren* einzusetzen.
- Auch wenn man das *Artefakt Schlüssel* besitzt, kann es durchaus sinnvoll sein, beim *Palastwächter* eine niedrige *Figur* zu legen, die man nicht unbedingt an anderer Stelle benötigt. Ist der Wächter schwach, kann man so im Palast vielleicht ein anderes *Artefakt* sinnvoller einsetzen. Ist er zu stark, so dass man nicht nachzahlen will, kann man ja immer noch den *Schlüssel* ausspielen.

Vorrat

Neben dem Spielplan liegt der allgemeine Vorrat an *Schätzen*. Dort werden alle *Schätze* herausgenommen und auch wieder zurückbezahlt.

Wesir

Der Besitzer des Spiels wird zum Wesir ernannt. Er muss zu **Beginn jeder Runde** folgende Dinge erledigen:

- Er deckt die oberste *Schatzkarte* auf. Die darauf abgebildeten *Schätze* legt er vom *Vorrat* in die *Drachenhöhlen*. (Beispiel in der Spielregel).
- Er mischt die 10 *Palastwächter verdeckt* und legt sie in die *Palastwächter* verdeckt auf das Feld des *Palastwächters* (wie in der Spielregel abgebildet).
- Nur im *Profispiel*: Er deckt das oberste *Artefakt* über jedem *Palastfeld* auf.

Jetzt geht es in der Spielregel unter 4 weiter.

Zauberkarten

Vorab: Alle Zauberkarten sind für den Spieler gut, der sie hat bzw. einsetzt. Es gibt keine Zauberkarte, die dem Besitzer schadet. Zumindest nicht, wenn er sie klug einsetzt...

Wann kann man sie spielen?

Sobald ein Spieler das *Artefakt Aladins Wunderlampe* auslegt, kann er bis zum Ende der Runde beliebig viele Zauberkarten spielen. ,1

Allgemeines:

- Jede Zauberkarte kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt gespielt werden.
- Die Illustrationen auf den Zauberkarten sind immer nur Beispiele.
- Wird mittels Zauberkarte eine *Figur* versetzt, darf sie nie auf ein Feld gesetzt werden, das bereits ausgewertet wurde.
- Kann ein Spieler die Forderung einer Zauberkarte nicht vollständig erfüllen, muss er wenigstens so viel erfüllen, wie er kann.
- Zauberkarten gelten überall auf dem *Spielplan*. **Ausnahme:** Sie können niemals auf das Feld des *Palastwächters* gespielt werden! Siehe auch dort.
- Sollten einmal Fragen auftauchen, wessen Karte zuerst gilt, wenn 2 oder mehr Spieler gleichzeitig eine Zauberkarte spielen wollen; Auch hier gilt die Spielerreihenfolge! Gleiches gilt, wenn es Probleme beim Zusammentreffen von Zauberkarte und Artefakt geben sollte. Jede Zauberkarte wird vollständig ausgewertet, ehe die nächste an der Reihe ist.

Beispiel:

Die Karte **Mondfinsternis** wird auf ein Feld gespielt, das gerade ausgewertet wird. Die Karte bewirkt, dass alle ungeraden Figuren

vom Feld entfernt werden. Um seine Figur zu retten, spielt ein anderer Spieler die Karte **Nachzügler**. Ob das gelingt, hängt von der Spielerreihenfolge ab. Sitzt die Mondfinsternis näher am Startspieler, wird sie zuerst ausgewertet: Der Mitspieler muss seine Figur zurück nehmen. Sitzt der Nachzügler näher, kann er seine Figur versetzen, ehe die Mondfinsternis wirksam wird. Was passiert, wenn derselbe Spieler beide Karten spielt? Dann kann er selbst die Reihenfolge bestimmen.

Im Folgenden sind alle Zauberkarten genau erklärt. Man muss aber nicht alle ganz genau kennen, um anfangen zu können. Wenn man eine bestimmte Karte auf der Hand hat und sich über die Bedeutung nicht im Klaren ist, kann man hier nachlesen.

Die Zauberkarten alphabetisch im Einzelnen:



Abrakadabra - Durchsuche den Stapel über einem Palastfeld, in dem Du Figuren hast. Nimm aus dem Stapel ein beliebiges Artefakt. Selbstverständlich kannst Du auch das aufgedeckte nehmen.



Almosen - Nimm Dir Schätze im Wert von 3.



Auge um Auge - Du kannst eine bereits aufgedeckte oder eine noch verdeckte Figur entfernen (keine eigene). Die verdeckte Figur kann in einem noch nicht ausgewerteten Feld liegen. Für den Besitzer der von

Dir entfernten Figur gelten die gleichen Regeln.



Bakschisch - In der Startspielerreihenfolge muss jeder Spieler außer Dir für jede einzelne seiner Figuren entscheiden, ob er für sie 2 beliebige Schätze bezahlen will oder nicht. Man kann also für eine

Figur bezahlen und für eine andere nicht, die man in diesem Fall sofort zurück nehmen muss.



Die Letzten werden die Ersten sein - Die Karte gilt für das Feld, das gerade ausgewertet wird, und für alle Felder, die noch an die Reihe kommen. Sie gilt nicht rückwirkend für vorherige Felder.



Drachenflug - Du kannst nur ein leeres Drachenfeld benennen. Lege ganz oben 4 und darunter 2 Schätze aus dem Vorrat hin. Danach kann jeder Spieler Figuren in dieses

Drachenfeld setzen. Diese Karte kann man auch nach der Setzrunde spielen. Dann kann allerdings nur noch das Artefakt Fliegender Teppich hineingesetzt werden.



Eingeschmuggelt - Diese Karte darf nur gespielt werden, wenn nach der Setzrunde mindestens 1 Feld in der Stadt leer geblieben ist. Sie wird gespielt, sobald das letzte Drachenfeld ausgewertet ist.

Beispiel: Das Haus des Dschinn und die Karawanserei sind leer geblieben. Der Spieler kann jetzt 2 Artefakte einsetzen, denn er ist mit dieser Karte im Haus des Dschinns so vertreten, als ob er in der Setzrunde dort eine Figur platziert hätte. Will er danach in diesem Beispiel das Startspielerkamel nicht haben, so muss er es auch nicht nehmen, obwohl das Feld leer ist. Da das Artefakt Fliegender Teppich ebenfalls auf leere Felder gespielt werden kann, entscheidet im Falle, dass beide - diese Karte und der Fliegende Teppich - auf das gleiche leere Feld gespielt werden sollten, die Startspielerreihenfolge.



Fata Morgana - Du nimmst das aufgedeckte Artefakt eines beliebigen Stapels (Du musst keine Figur dort haben). Du tauschst es gegen ein anderes desgleichen Stapels, das Du nun aufgedeckt oben hinlegst.

Das getauschte Artefakt kommt unten in den Stapel.



Mondfinsternis - Die Karte wird auf ein beliebiges Feld gespielt, dessen Figuren bereits aufgedeckt sind (normalerweise auf das Feld, das gerade ausgewertet wird). Alle Figuren mit ungeraden Zahlen

kommen zu ihren Besitzern zurück (also auch der Fliegende Teppich).



Nachzügler - Nimm eine eigene offene oder verdeckte Figur und versetze sie auf ein beliebiges Feld. Dort wird sie hingelegt, wie Du sie genommen hast, also offen oder verdeckt.



Offenes Geheimnis - Zweckmäßigerweise spielt man diese Karte ganz zu Beginn einer Runde, ehe die Spieler mit dem Setzen begonnen haben. Sollte die Karte dennoch erst später

gespielt werden, müssen die zuvor gesetzten Figuren rückwirkend nicht mehr aufgedeckt werden.



Opfer - Jeder Spieler entscheidet selbst, welche Schätze er zurückgibt. Hat ein Spieler keine 7 Schätze hinter seinem Schirm, muss er ihn hochheben und seinen Vorrat den Mitspielern

zeigen. Anschließend muss er alle Schätze abgeben, die er besitzt. Auch der Spieler, der die Karte spielt, muss 7 Schätze zurückgeben.



Rückkehr des Drachen -

Es kann nur ein Drachenfeld benannt werden, das gerade ausgewertet wird. Die Schätze werden sofort in den Vorrat zurückgelegt, kein Spieler erhält etwas.



Schwund -

gleiche Bedeutung wie die Karte Opfer.



Sesam schließe Dich

In dieses Feld darf ab sofort weder eine Figur noch der Fliegende Teppich gesetzt werden.



Sonnenfinsternis - gleiche Bedeutung wie die Karte Mondfinsternis. Betroffen sind hier aber die Figuren mit den geraden Zahlen.



Steuer des Sultan - gleiche Bedeutung wie bei Bakschisch, aber: Ein Spieler muss alle seine Figuren im Palast bezahlen oder alle zurücknehmen. Figuren beim Palastwächter müssen nicht bezahlt werden.



Tauschhandel - Die getauschten Schätze müssen den gleichen Wert haben.



Teleportation - Du musst ein Feld wählen, das noch nicht ausgewertet ist. Die 3 Schätze kannst Du auswählen.



Trittbrettfahrer - Das Artefakt des Mitspielers muss bereits ausliegen. Die Karte gilt nicht bei der Schriftrolle. Beispiele: A hat den Schlüssel gespielt. B spielt diese Karte und geht ebenfalls am Palastwächter vorbei.

A hat den Fliegenden Teppich in ein Feld gespielt. Später spielt B diese Karte und bestimmt, dass sein Fliegender Teppich in einem anderen Feld landet.



Zauberlehrling - Du kannst nur ein Artefakt tauschen, das Du diese Runde noch nicht eingesetzt hast, Nimm ein aufgedecktes Artefakt von einem Stapel, lege es hinter Deinen Schirm und lege dafür ein eigenes Artefakt aufgedeckt auf diesen Stapel.

Für unzählige Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei Ludwig Berger, Dawn, Jonathan, Juliet, Mark und Stuart Breese. Keywood Cheves, Gunthart von Chiari. Barbara Dauenhauer, Karl-Heinz Schmiel, Mike Siggins, Clemens Wildemann und Schorsch, dessen Nachname uns immer entfällt - und natürlich ganz besonders bei Dieter Hornung für seinen unermüdlichen Einsatz, das Beste aus dem Spiel herauszuholen.

Der Verlag bedankt sich bei der Kosmos-Verlags-GmbH und Herrn Reiner Müller für die freundliche Genehmigung, das Regelkonzept des Spiels DIE SIEDLER VON CATAN (© 1995) übernehmen zu dürfen.



©2000 Hans im Glück Verlags-GmbH

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik? Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse: glueck@cubenet.de oder per Post: Hans im Glück Verlag, Birnauerstr. 15, 80809 München Fax: 089/302336 Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm finden Sie im Internet auf unserer Homepage: <http://www.hans-im-glueck.de>