

# **Essential Edition**

Ein Spiel von Stefan Feld für 2–4 Spieler ab 14 Jahren.



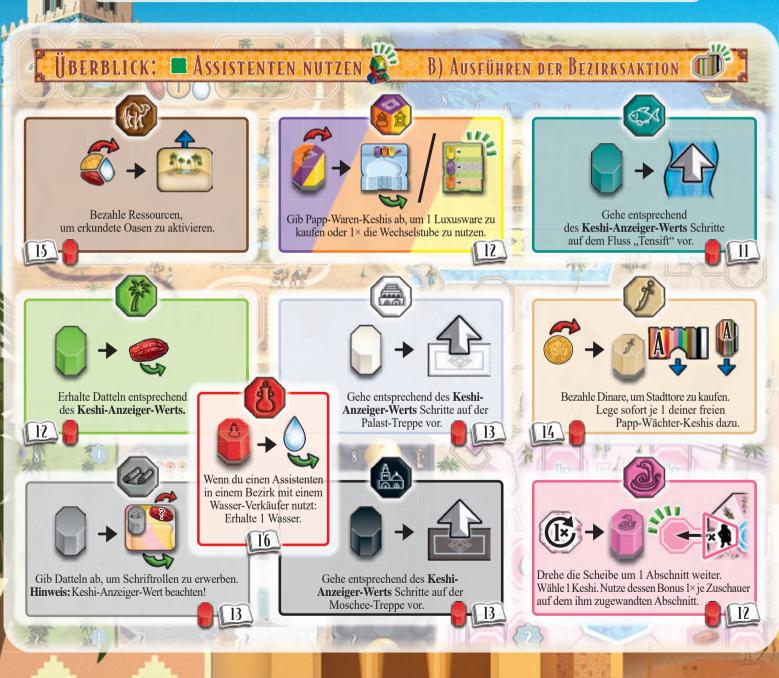
## In Marrakesh gibt es einiges zu tun!

Nutzt die Assistenten, um euren Einfluss in der Koutoubia-Moschee und im Bahia-Palast zu steigern. Konsultiert die Gelehrtenschulen, um Schriftrollen mit einmaligen oder dauerhaften Vorteilen zu erhalten. Streift durch die Souks und feilscht mit den Händlern um wertvolle Luxusgüter. Besucht den Marktplatz Djemaa el Fna mit seinen Wasserverkäufern, Geschichtenerzählern, Schlangenbeschwörern und Gauklern. Entdeckt Oasen in der Sahara und befahrt den Fluss Tensift. Aber vergesst bei all dem nicht, die Bevölkerung zu entlohnen sowie mit Datteln und Wasser zu versorgen!

Die als "Perle des Südens" bekannte Stadt im Südwesten Marokkos wurde im Jahr 1070 gegründet und gehört zu den vier Königsstädten des Landes. Der Landesname "Marokko" selbst lässt sich direkt vom Städtenamen Marrakesh ableiten. Die Altstadt sowie die Agdal-Gärten und der Menara-Garten gehören seit 1985 zum UNESCO-Weltkulturerbe.

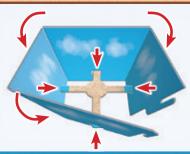


INHALTSVERZEICHNIS	(個) o (個)	かくまっていっていっていっていっていっていっていっていっていっていっていっていっていっ	
Spielbeschreibung	1	Durchgangswertung und	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
Überblick: Assistenten nutzen	2	Vorbereitung für den neuen Durchgang	17
Würfelturm-Aufbauanleitung	3	Spielende und Schlusswertung	18
Spielmaterial	4	Zusatz- und Erweiterungsmodule	19
Spielidee und Spielziel	5	Erweiterung 1: Stufen-Plättchen	19
Spielaufbau	6	Erweiterung 2: Imam & Sultan	19
Allgemeines Spielmaterial	6	Erweiterung 3: Zusätzliche Wechselstuben	19
Persönliches Spielmaterial 🥌	6	Erweiterung 4: Zuschauer	20
Spielablauf	8	Erweiterung 5: Wüstenstädte	20
Ablauf e <u>ine</u> r Runde	9		
Holz-Keshis auswählen & Assistenten ein	setzen 9		
Holz-Keshis nehmen & eintauschen	10		
Assistenten nutzen	11		
Flussbonus & Rundenende	16		



# Würfelturm-Aufbauanleitung









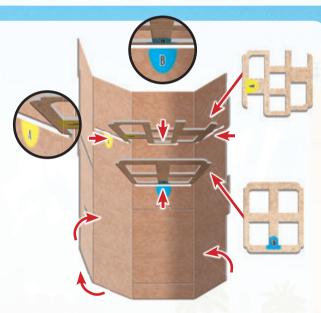










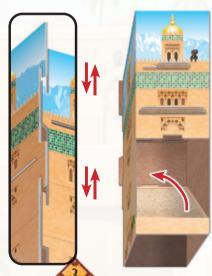


## Ebene " $B_1$ " oder " $B_2$ "?

Für die ersten Partien empfehlen wir, Ebene "B<sub>1</sub>" in den Turm einzulegen. Es werden so nur wenige Holz-Keshis im Turm zurückgehalten und ihr könnt genauer planen.

Ersetzt sie später nach
Belieben durch die Ebene
"B2". Dadurch werden mehr
Keshis im Turm zurückgehalten. Das Spiel wird
durch einen höheren Einfluss
des Zufallselements "Turm"
unberechenbarer.
So steigen die Herausforderungen an euch, da ihr
euch während des Spiels
häufiger auf unerwartete
Situationen einstellen müsst.







1 Spielplan bestehend aus 2 Teilen



4 Persönliche **Tableaus** 

1 je Spielfarbe



4 Vorratstableaus



1 Würfelturm bestehend aus einem Turm mit 2 Zwischenebenen und einem Trichter

> Aufbauanleitung: Siehe Seite 3!

- 1 Würfelturm-Basis bestehend aus einer Basis mit 3 Mauern zum Hochklappen und 2 einzelnen Mauerteilen zum Einstecken
- 4 Sichtschirme 1 je Spielfarbe



26 Spielfiguren (Holz)

6 je Spielfarbe:

3×Assistent.

1× Imamschüler. 1× Sultanshöfling.

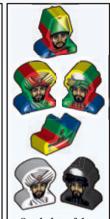
1× Fischer

Für Erweiterung 2 (siehe S.19): 1× Sultan (weiß)

1× Imam (schwarz)



Figuren der ESSENTIAL-Version



Symbole auf dem Spielmaterial (Figuren der DELUXE-Version)

Hinweis: Um die Kompatibilität zukünftiger Erweiterungen zu gewährleisten, wurde in allen Versionen des Spiels die gleiche Ikonographie verwendet. Die Symbole der Spielfiguren entsprechen den bedruckten Holzfiguren der Deluxe-Version. Diese können auch separat erworben werden. Scannt dazu den nebenstehenden QR-Code.



32 Stadttore



2× lila, orange, goldgelb und beige



3× hellgrün, grau, weiß, schwarz, rosa, türkis, braun und rot

1 Brunnenplättchen

Für Erweiterung 2 (siehe S.19)



4 Punkte-Marker (Holz) 1 je Spielfarbe



312 Keshis\* (Abgeleitet vom Titel MarraKESH haben wir die Oktagon-Zylinder (aus Holz und Pappe) als "Keshis®" bezeichnet.) 92 Holz-Keshis: *je* 10×



pflücker













Gaukler









Wasserverkäufer



**Teppich** 

向



Leuchte Gewürz.









Angler















220 Papp-Keshis (Vorderseite mit Symbol, Rückseite mit Illustration – es besteht kein spieltechnischer Unterschied: entscheidet selbst, wie ihr sie *je* 30× lieber auslegen möchtet.):



\* Alle Ressourcen und Keshis gelten als unbegrenzt. Sollten euch bestimmte Ressourcen ausgehen, behelft euch mit passenden Ersatzmaterialien. Sollte der seltene Fall auftreten, dass sich keine Holz-Keshis einer bestimmten Farbe mehr im Vorrat befinden, siehe S.17.



Hinweis: Die Keshis sind auf den Spielmaterialien (z.B. den Schriftrollen) in immer gleicher Weise und mit einem Symbol dargestellt, egal ob es sich um Papp- oder Holz-Keshis handelt. Diese Symbole sind jedoch NICHT auf den Holz-Keshis aufgedruckt!







40× Dattel





4,,70/140"-Punkte-Plättchen 1 je Spielfarbe



72 Gelehrten-Schriftrollen

21× grau

21× gelb

18× rosa

12× orange



Rückseiten

25 Luxuswaren



Prunkschuh Tajine

6 Wechselstuben Rückseite (dunkelgrün)

Schmuckdolch Öllampe







Halskette

Für Erweiterung 3 (siehe S.19)

4 Zuschauer-Scheiben

**Basisspiel** 

Rückseite (violett)





Für Erweiterung 4 (siehe S.20)

12 Versorgungs-Plättchen





9 doppelseitige Fluss-Plättchen – *je 3× für:* 













1 Durchgangs-Marker (Stefan-Feld-Figur) & 1 Runden-Marker (Kamel)





30 Oasen



Rückseite

12 Wüstenstädte



Für Erweiterung 5: "Wüstenstädte" (siehe S.20)

4 Abdeckplättchen

4 Wüstenstadt-Tableaus



"Start-Oase"

Rückseite des Vorratstableaus

20 Stufen-Plättchen Für Erweiterung 1 (siehe S.19)



Hinweis: Diese Plättchen können auch dazu verwendet werden. um während des Spiels die im Vorrat liegenden unterschiedlich farbigen Holz-Keshis zu kennzeichnen. So kann man die Keshi-Vorräte der einzelnen Farben besser auseinanderhalten.

1 Stoffbeutel (Farbe kann variieren)



1 Spielregel & 1 Glossar

## Spielidee und Spielziel

Marrakesh wird in 3 Durchgängen mit je 4 Runden gespielt:

In jeder Runde bestimmt ihr mit euren Assistenten, welche Bezirke ihr auf eurem persönlichen Tableau nutzen wollt. Eure Keshis bestimmen dabei das Einsetzfeld der Assistenten sowie später die Effektivität, mit der ihr die ausgewählte Bezirksaktion ausführen könnt. Dazu werft ihr die von allen Spielern ausgewählten Holz-Keshis gemeinsam in den Würfelturm und wählt anschließend aus den unten herausgefallenen Keshis eure Favoriten aus.

Zum Schluss jedes Durchgangs müsst ihr die Bewohner eurer

Bezirke mit Dinar, Wasser und Datteln versorgen. Zudem können euch eure Fischer wertvolle Boni liefern.

Wer nach 3 Durchgängen die meisten Punkte gesammelt hat, ist der Gewinner des Spiels.

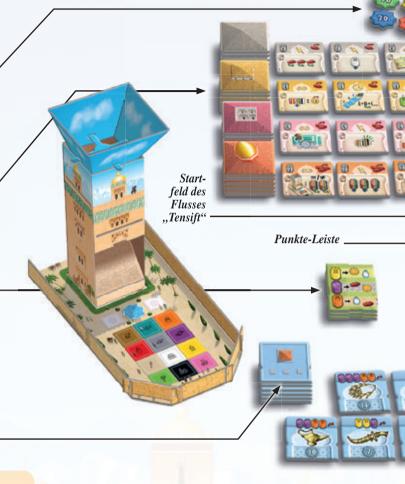
Hinweis: Wir nutzen in dieser Anleitung das Wort "Spieler" als übergeordneten Begriff, damit der Text möglichst kurz und gut lesbar bleibt. Selbstverständlich sind damit Mitspielende aller Geschlechter gemeint.

## **∼** Allgemeines Spielmaterial **∽**

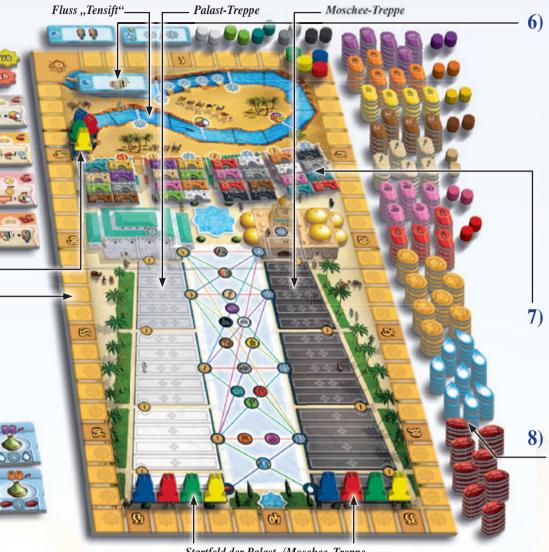
- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
   Die Würfelturm-Basis wird neben dem Spielplan platziert und der Würfelturm in die vorhandene Aussparung der Basis gestellt.
- Die "70/140"-Punkte-Plättchen werden neben die Punkte-Leiste gelegt. Umrundet ein Spieler während des Spiels die Punkte-Leiste, nimmt er das Punkte-Plättchen seiner Farbe zu sich und legt es mit der Seite "70" neben seinem persönlichen Tableau ab. Bei einer weiteren Umrundung dreht er das Plättchen auf die "140" Seite.
- 3) Die Gelehrten-Schriftrollen werden nach ihren Rückseiten sortiert und getrennt voneinander gemischt. Dann werden sie als 4 verdeckte Stapel neben dem Spielplan abgelegt. Von jedem Stapel werden die obersten 3 Schriftrollen aufgedeckt und neben dem verdeckten Stapel ausgelegt.
- 4) Die Wechselstuben werden gemischt. Dann werden 3 zufällige Wechselstuben gezogen und mit der hellgrünen Vorderseite neben dem Spielplan abgelegt. Das oberste Plättchen ist die für den 1. Durchgang gültige Wechselstube. Die übrigen Wechselstuben werden nicht benötigt und kommen aus dem Spiel.
- 5) Die Luxuswaren werden verdeckt gemischt und in einem verdeckten Stapel neben dem Spielplan abgelegt. Anschließend werden 5 Luxuswaren offen neben dem – verdeckten Stapel ausgelegt.

## ~ Persönliches Spielmaterial ~

- Jeder Spieler nimmt sich in einer Farbe:
   1 persönliches Tableau, 6 Spielfiguren, 1 Punkte-Marker,
   1 Sichtschirm sowie 1 Vorratstableau und 1 beliebige
   Zuschauer-Scheibe.
- 10) Der Punkte-Marker kommt auf das Feld 10 der Punkte-Leiste.
- 11) Auf dem Spielplan werden je Spieler 3 Figuren eingesetzt:
  - Der Fischer auf das Startfeld des Flusses "Tensift"
  - Der Imamschüler auf das Startfeld der Moschee-Treppe
  - Der Sultanshöfling auf das Startfeld der Palast-Treppe
- **12)** Die übrigen 3 Figuren sind die **Assistenten** und kommen neben das persönliche Tableau.
- 13) Jeder Spieler erhält je 1 Holz-Keshi in den Farben schwarz, weiß, grau, grün und türkis. Diese stellt er als Keshi-Anzeiger in die Ausstanzung neben der "0" der Keshi-Leiste der zugehörigen Bezirke seines persönlichen Tableaus.
- 14) Die Oasen werden verdeckt gemischt. Anschließend zieht jeder Spieler 6 Oasen und legt diese, ohne sie sich anzuschauen, verdeckt auf die vorgesehenen Felder in der Sahara auf seinem persönlichen Tableau. Die übrigen Oasen werden nicht benötigt und kommen aus dem Spiel.







Die Fluss-Plättchen werden getrennt nach ihren Durchgangssymbolen nacheinander in den Stoffbeutel gegeben. Dann wird je Durchgangssymbol 1 Plättchen gezogen. Die 3 gezogenen Plättchen werden mit einer beliebigen und im Spiel aktiven Seite nach oben neben den Spielplan gelegt. Nun wird das Plättchen für den ersten Durchgang am Ende der Flusses "Tensift" platziert. Die übrigen Plättchen werden nicht benötigt und kommen aus dem Spiel. Für das erste Spiel werden die Plättchen mit den Nummern 01, 03 und 05 empfohlen.

Die Stadttore werden in den Stoffbeutel gegeben und gemischt. Für jedes Werkstatt-Feld auf dem Spielplan werden 8 Stadttore aus dem Stoffbeutel gezogen und auf dem entsprechenden Feld platziert.

Die Ressourcen (Wasser, Dattel, Dinar) und alle Papp- und Holz-**Keshis** werden sortiert und als allgemeiner Vorrat neben dem Spielplan bereitgelegt.

Startfeld der Palast-/Moschee-Treppe



- 15) Das **Vorratstableau** wird oben an das persönliche Tableau gepuzzelt. Rechts befindet sich der persönliche Ressourcenvorrat. Links daneben werden im folgenden Spielverlauf beim Pfeil links beginnend die aktivierten Oasen abgelegt. Nun werden 8 Papp-Keshis, je 1 pro Farbe außer gelb, lila, orange und braun, in den Stoffbeutel gegeben. Daraus zieht jeder Spieler 2 zufällige Keshis (im Spiel zu Zweit je 3 Keshis), die er in beliebiger Reihenfolge auf die Keshi-Felder der Oasenablageplätze legt.
- **16)** Die **Zuschauer-Scheibe** wird mit der rosa Seite nach oben in beliebiger Ausrichtung auf dem großen Platz des persönlichen Tableaus platziert. (Für die Verwendung der violetten Rückseite siehe S. 20)
- 17) Die Versorgungs-Plättchen werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält 3 Plättchen, die er verdeckt oben an sein Vorratstableau anlegt. Anschließend schaut sich der Spieler alle seine Versorgungs-Plättchen an und entscheidet sich für eines davon, welches er jetzt aktiviert, indem er es aufdeckt. Die beiden anderen bleiben zunächst verdeckt liegen.
- 18) Dann nimmt sich jeder Spieler je 1 Wasser, 1 Dinar und 1 Dattel sowie je 1 Holz-Keshi in jeder der 12 Farben. Die Keshis kommen hinter den Sichtschirm, die Ressourcen werden im persönlichen Vorrat auf dem Vorratstableau abgelegt.
- 19) Zum Abschluss wird auf beliebige Weise ein **Startspieler** bestimmt. Er erhält sowohl den Durchgangs- als auch den Runden-Marker.

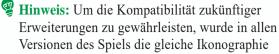
## SPIELABLAUF

Dies ist ein allgemeiner Überblick über den Spielablauf. Er eignet sich später auch zum Nachschlagen der wichtigsten Regeln und Auffinden der zugehörigen Regelseiten.

Marrakesh wird über 3 Durchgänge gespielt.

Jeder Durchgang unterteilt sich in **4 Runden**. Startspieler einer Runde ist der Spieler, der den Runden-Marker (Kamel) besitzt.

Jede Runde gliedert sich wiederum in 4 Phasen:



Versionen des Spiels die gleiche Ikonographie verwendet. Die Symbole der Spielfiguren entsprechen den bedruckten Holzfiguren der DELUXE-Version.



## Holz-Keshis auswählen & Assistenten einsetzen (S.9)

Alle Spieler wählen gleichzeitig je 3 ihrer noch hinter dem Sichtschirm stehenden Holz-Keshis aus und nehmen sie in die Hand. Haben alle gewählt, zeigen sie ihre Auswahl vor und stellen ihre 3 Assistenten auf die den Keshifarben entsprechenden Bezirke auf ihrem persönlichen Tableau. Anschließend erhält ein Spieler die ausgewählten Holz-Keshis aller Spieler und wirft sie gemeinsam in den Würfelturm hinein.



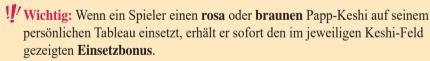
## Holz-Keshis nehmen & eintauschen (S.10)

Nachdem die Spieler die herausgefallenen Holz-Keshis in der Würfelturm-Basis farblich sortiert haben, teilen sie diese in Spielerreihenfolge untereinander auf: Reihum darf jeder Spieler bis zu 2 Keshis einer Farbe nehmen. Dies wird so lange fortgesetzt, bis die Spieler alle Keshis unter sich aufgeteilt haben. Die gewählten Holz-Keshis sammelt jeder zunächst neben seinem persönlichen Tableau. Nachdem alle Holz-Keshis aus der Würfelturm-Basis genommen worden sind, werden sie eingetauscht:

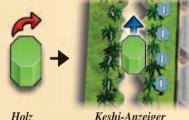
Für jeden Holz-Keshi der Farben **Gelb, Orange, Lila, Rosa, Beige, Rot oder Braun** erhält der Spieler einen **Papp-Keshi** derselben Farbe und setzt ihn auf einem Keshi-Feld im passenden Bezirk seines persönlichen Tableaus ein.

Für jeden Holz-Keshi der Farben **Grün, Türkis, Schwarz, Weiß oder Grau** setzt der Spieler den Keshi-Anzeiger derselben Farbe auf der Keshi-Leiste im passenden Bezirk seines persönlichen Tableaus nach oben: 1 Feld für jeden Holz-Keshi dieser Farbe.

Anschließend werden alle eingetauschten Holz-Keshis zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.



Auch für das Vorrücken des **hellgrünen** Keshi-Anzeigers auf der Dattelplantage erhält er einen **Einsetzbonus** – dieser ist rechts neben der Keshi-Leiste dargestellt.



Keshi-Anzeiger hochsetzen

## Assistenten nutzen (S.11)

Reihum nutzt jeder Spieler seine 3 Assistenten in beliebiger Reihenfolge. Je Assistent hat der Spieler 2 Möglichkeiten:



Einen dem Bezirk entsprechenden neuen **Papp-Keshi** aus dem Vorrat **nehmen und einsetzen** (und ggf. den **Einsetzbonus** erhalten)

Oder: Den **Keshi-Anzeiger** auf der Leiste der entsprechenden Farbe um **1 Feld nach oben bewegen** (und ggf. den **Einsetzbonus** erhalten)

b) Die Bezirksaktion ausführen.

Vorher erhält der Spieler auf jeden Fall 1 Wasser, sofern er in diesem Bezirk bereits einen roten Wasserverkäufer platziert hat.







## Flussbonus & Rundenende (S.16)

Alle Spieler, die mit ihrem Fischer auf dem Fluss zumindest die erste helle Stromschnelle überquert haben, erhalten jetzt einen Bonus. Anschließend gibt der bisherige Startspieler den Runden-Marker (Kamel) an den im Uhrzeigersinn nächsten Spieler weiter. Dieser wird Startspieler der neuen Runde.

Nachdem 4 Runden absolviert sind, befinden sich keine Keshis mehr hinter den Sichtschirmen. Jetzt folgt die **Durchgangswertung** und die Vorbereitung auf den nächsten Durchgang.

Nach einer Durchgangswertung gibt der Spieler mit dem Durchgangs-Marker (Stefan-Feld-Figur) diesen an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter. Danach erhält der Spieler mit der Stefan-Feld-Figur auch den Runden-Marker (Kamel). Er beginnt die 1. Runde des nächsten Durchgangs.

Nach dem 3. Durchgang ist das Spiel im Anschluss an die 3. Durchgangswertung zu Ende. Es folgt noch eine **Schlusswertung**, in der die Spieler weitere Punkte erhalten können.

Der Spieler, der nach der Schlusswertung die meisten Punkte besitzt, hat diese Partie Marrakesh gewonnen.

# Ablauf einer Runde

Eine Runde gliedert sich in 4 Phasen in der folgenden Reihenfolge:

Holz-Keshis auswählen & Assistenten einsetzen
Holz-Keshis nehmen & eintauschen
Assistenten nutzen

Flussbonus & Rundenende

Der Spieler, der den Runden-Marker (Kamel) besitzt, ist für die gesamte aktuelle Runde Startspieler.

## Holz-Keshis auswählen & Assistenten einsetzen

Alle Spieler wählen gleichzeitig je 3 ihrer noch hinter dem Sichtschirm stehenden Holz-Keshis aus und nehmen sie in die Hand. Sobald alle Spieler gewählt haben, zeigen alle ihre jeweilige Auswahl vor.

In Spielreihenfolge setzt jeder Spieler seine 3 Assistenten auf die Assistenten-Felder derjenigen Bezirke ein, die der Farbe seiner gewählten Keshis entsprechen. Auf jedem Assistenten-Feld darf nur 1 Assistent stehen.

Ausnahme: Im Souk können bis zu 3 Assistenten stehen!



Der rote Wasserverkäufer-Holz-Keshi ist ein "Joker" und ermöglicht es dem Spieler, seinen Assistenten in einen beliebigen Bezirk einzusetzen.

Sind alle Assistenten eingesetzt, wirft ein Spieler alle Holz-Keshis gemeinsam in den Würfelturm. Im Würfelturm bleiben mitunter Keshis hängen, die dann erst in späteren Runden wieder herausfallen. So entspricht die Zahl und Farbe der unten herausfallenden Keshis nur selten derjenigen der oben hineingeworfenen Keshis.

Die Spieler sortieren die herausgefallenen Holz-Keshis den Farben nach in der Würfelturm-Basis. Sie bilden die Auslage für die nächste Phase.



Beispiel: Lukas hat Holz-Keshis in Grün, Schwarz und Rosa gewählt. Er setzt seine 3 Assistenten in die entsprechenden Bezirke.



## Holz-Keshis nehmen & eintauschen

In Spielreihenfolge wählt jeder Spieler eine Farbe und nimmt sich bis zu 2 Keshis dieser Farbe. Ist nur noch 1 Keshi in der gewählten Farbe übrig, nimmt sich der Spieler nur diesen.

#### Sonderfälle:

 Ein Spieler darf einen Holz-Keshi nicht nehmen, wenn der Bezirk in der Farbe dieses Keshis auf seinem Tableau bereits komplett ist, entweder durch 8 dort abgelegte Papp-Keshis oder durch den Keshi-Anzeiger auf der höchsten = achten Stufe seiner Leiste.

**Ausnahme:** Im Souk dürfen beliebig viele gelbe, lila und/oder orange Papp-Keshis liegen.

- Hat ein Spieler nur noch Platz für 1 Papp-Keshi bzw. der Keshi-Anzeiger steht schon auf der 7, es stehen aber noch 2 Holz-Keshis dieser Farbe in der Würfelturmbasis, darf er sich nur 1 der beiden Keshis nehmen und lässt den zweiten Keshi stehen.
- Stehen einem Spieler nur noch Keshis für auf seinem Tableau bereits komplette Bezirke zur Auswahl, wird er bei der Auswahl übersprungen, bis die Würfelturmbasis leer ist. Ein Spieler an der Reihe muss aber Keshis nehmen, sofern möglich.

Die Spieler nehmen nacheinander so lange Keshis, bis sich keine Keshis mehr in der Würfelturmbasis befinden.

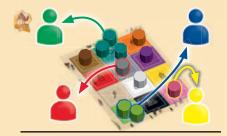
Spieler können unterschiedlich viele Keshis erhalten.

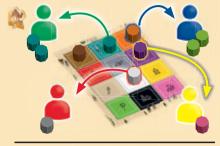
Sobald die Würfelturm-Basis leer ist, **tauschen** alle Spieler ihre genommenen Holz-Keshis **ein**:

Für jeden Holz-Keshi der Farben **Gelb, Orange, Lila, Rosa, Beige, Rot oder Braun** nehmen sie einen gleichfarbigen Papp-Keshi aus dem Vorrat und setzen ihn auf einem Keshi-Feld im entsprechenden Bezirk ihres Tableaus ein.

Für jeden Holz-Keshi der Farben **Grün, Türkis, Schwarz, Weiß oder Grau** setzt der Spieler den Keshi-Anzeiger derselben Farbe auf der Keshi-Leiste im passenden Bezirk seines persönlichen Tableaus nach oben: 1 Feld für jeden Holz-Keshi dieser Farbe.

Danach werden alle aus der Würfelturm-Basis genommenen Holz-Keshis in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.







#### Beispiel:

Sarah (grün) ist in dieser Runde Startspielerin und wählt 2 Keshis in Türkis. Jan (blau) nimmt 2 in Hellgrün, Marie (gelb) 1 in Rosa und Lukas (rot) 1 in Grau.

In der zweiten Auswahlrunde entscheidet Sarah (grün) sich für 1 weiteren Keshi in Türkis. Jan (blau) wählt 1 Keshi in Orange, Marie (gelb) nimmt 1 in Lila und Lukas (rot) 1 in Weiß.

In der dritten Runde ist nur noch 1 Keshi in Braun übrig, den Sarah (grün) sich nimmt. Danach ist die Auswahl beendet.

Sarah (grün) hat insgesamt 4 Keshis erhalten, Jan (blau) 3, Marie (gelb) und Lukas (rot) jeweils 2.



#### Beispiel:

Jan hat 2 Holz-Keshis in Hellgrün und 1 Holz-Keshi in Braun genommen.

Nun tauscht er sie ein:

Für den braunen Holz-Keshi nimmt er 1 braunen Papp-Keshi aus dem Vorrat und legt ihn in der Sahara ab.

Für die 2 hellgrünen Holz-Keshis setzt er den Keshi-Anzeiger auf der Keshi-Leiste seiner Dattelplantage 2 Schritte hoch.

Er legt die Holz-Keshis aus der Würfelturm-Basis zurück in den Vorrat.





#### Rote Keshis sind Wasserverkäufer.

In jedem Bezirk (außer im Souk) gibt es 1 —Feld, auf dem genau 1 roter Wasserverkäufer-Papp-Keshi eingesetzt werden darf. Wenn ein Spieler einen roten Holz-Keshi eintauscht, darf er den dafür erhaltenen Papp-Keshi in einem beliebigen noch nicht mit einem Wasserverkäufer besetzten Bezirk einsetzen.



2 freie Plätze für Wasserverkäufer.

Für das Einsetzen von Papp-Keshis/Vorrücken des Keshi-Anzeigers der Farben rosa, braun und hellgrün erhält der Spieler **sofort** einen **Einsetzbonus**. Die Erläuterung dazu findet ihr in der Regel bei der jeweiligen Aktion.

## Assistenten nutzen

Die Spieler nutzen in Spielreihenfolge jeweils alle ihre 3 Assistenten unmittelbar nacheinander. Die Reihenfolge der Nutzung ist dabei beliebig, ein Assistent muss seine Arbeit aber komplett beendet haben, bevor der nächste Assistent mit seiner Arbeit beginnen darf. Anschließend nimmt der Spieler den entsprechenden Assistenten vom persönlichen Tableau.

Je Assistent muss sich der Spieler für eine von zwei Möglichkeiten entscheiden:



## a) Neuer Keshi

Für die Bezirke 🔞 Sahara, 论 Souk, 🧷 Medina oder Großer Platz gilt: Der Spieler nimmt sich einen farblich zum Bezirk passenden Papp-Keshi aus dem allgemeinen Vorrat und setzt ihn auf einem freien Feld ein. Für die Bezirke 🔯 Fluss, 🥐 Dattel-Plantage, 🥔 Madrasa, 📾 Palast oder Moschee setzt der Spieler seinen Keshi-Anzeiger auf der entsprechenden Leiste 1 Feld nach oben (max. auf Feld 8). Bei einem rosa oder braunen Keshi oder dem Vorsetzen des hellgrünen Keshi-Anzeigers erhält er sofort den Einsetzbonus (siehe zugehörige Aktion).

Für einen Assistenten im Souk nimmt sich der Spieler wahlweise 1 Papp-Keshi in Gelb, Lila **oder** Orange aus dem Vorrat und legt ihn auf das entsprechende Feld. Im Souk können beliebig viele Papp-Keshis der passenden Farben liegen, er ist nie komplett gefüllt.

Ist ein Bezirk (nicht der Souk) bereits komplett mit Papp-Keshis gefüllt bzw. steht dessen Keshi-Anzeiger bereits auf Feld 8, darf der Spieler diese Möglichkeit hier nicht mehr wählen.



Hinweis: Neue Papp-Keshis für die Farben Gelb, Orange, Lila, Rosa, Rot, Beige oder Braun werden immer aus dem allgemeinen Vorrat genommen.





#### Beispiel:

Lukas entscheidet sich für neue Keshis in der Dattelplantage und der Moschee und setzt die Keshi-Anzeiger dieser Bezirke je 1 Schritt nach oben: In der Plantage erhält er sofort 1 Punkt Einsetzbonus. Da sich auf der Moschee schon ein Wasserverkäufer befindet, erhält er außerdem 1 Wasser aus dem Vorrat (siehe dazu auch S. 16).



#### Beispiel:

Jan hat in der ersten Spielrunde beim Nehmen der Holz-Keshis keinen rosa Keshi erhalten, nachdem er in Phase 1 einen rosa Holz-Keshi ausgewählt und seinen Assistenten im rosa Bezirk eingesetzt hatte. Darum kann er die Bezirksaktion nicht ausführen. Er nimmt also einen neuen rosa Papp-Keshi aus dem Vorrat und setzt ihn ein.



Dafür erhält er einen Einsetzbonus, hier 1 beliebigen Waren-Papp-Keshi.



## 🖐 b) Ausführen der Bezirksaktion

Jeder Bezirk bietet eine spezielle Aktion, die umso effektiver ist, je mehr Keshis bereits in dem Bezirk eingesetzt worden sind/ je weiter der Keshi-Anzeiger auf seiner Leiste fortgeschritten ist:



Der Spieler geht so viele Felder auf dem Fluss "Tensift" auf dem Spielplan vor, wie die Zahl unter seinem Keshi-Anzeiger anzeigt. Landet er auf einem Feld mit anderen Spielern, stellt er seinen Fischer auf demselben Feld hinter die anderen Fischer.

Gegen die Abgabe von Wasser kann er weitere Schritte machen: 1 Wasser = 1 zusätzlicher Schritt.

Erreicht ein Spieler das Anlegefeld (letztes Feld des Flusses "Tensift"), legt er mit seinem Fischer an dem freien Landungssteg mit der höchsten Punktezahl an. Er erhält sofort die dort auf dem Spielplan aufgedruckten Punkte. Ab sofort erhält er 1 Punkt für jeden weiteren Schritt, den er in diesem Durchgang mit seinem Fischer vorgehen dürfte.

Am Ende jeder Runde erhalten alle Spieler abhängig von ihrer Position auf dem Fluss einen der Boni, die an einer der Stromschnellen hinter ihrem Boot liegen (siehe S. 16).



Beispiel:

Der türkise Keshi-Anzeiger auf Sarahs persönlichem Tableau steht bei 5, darum darf sie mit ihrem Fischer 5 Schritte auf dem Fluss "Tensift" vorrücken. Sie gibt 2 Wasser aus, um 2 zusätzliche Schritte gehen zu dürfen. Mit dem ersten Zusatzschritt erreicht sie das Anlegefeld und stellt ihren Fischer auf den 4-Punkte Steg. Diese 4 Punkte geht sie sofort auf der Punkte-Leiste vor. Weil sie mit dem zweiten zusätzlichen Schritt nicht mehr weiter vorrücken kann, erhält sie stattdessen noch 1 Punkt.



## **Dattelplantage**

Der Spieler erhält so viele **Datteln** aus dem Vorrat, wie die Zahl links neben seinem Keshi-Anzeiger anzeigt.

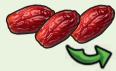


#### **Einsetzbonus:**

Beim Hochsetzen des hellgrünen Dattelpflücker-Keshi-Anzeigers erhält der Spieler sofort 1 Punkt pro Schritt.



Beispiel: Jans hellgrüner Keshi-Anzeiger steht bei 3: Er erhält 3 Datteln aus dem Vorrat.



# Souk

Der Spieler darf je Assistent 1× die Wechselstube benutzen oder 1 Luxusware erwerben.

## a) Wechselstube:

Gegen Abgabe von genau 1 Waren-Papp-Keshi in Gelb, Lila oder Orange von seinem persönlichen Tableau erhält der Spieler die auf der Wechselstube angezeigten Ressourcen aus dem Vorrat.





Marie gibt 1 lila Keshi von ihrem persönlichen Tableau ab und erhält 2 Datteln aus dem Vorrat.

#### b) Luxusware kaufen:

Gegen Abgabe der darauf abgebildeten Waren-Papp-Keshis in Gelb, Lila und/oder Orange von seinem persönlichen Tableau erwirbt der Spieler genau 1 der offen ausliegenden Luxuswaren. Er nimmt sich die Luxusware, legt sie vor sich ab und erhält die darauf abgebildete Belohnung (Punkte sowie manchmal Dinar, Wasser oder Datteln). Neue Luxuswaren werden erst nach dem gesamten Zug des Spielers aufgedeckt, also nach der Nutzung aller seiner 3 Assistenten. Es werden immer so viele Plättchen aufgedeckt, bis wieder 5 Luxuswaren offen ausliegen oder der Nachziehstapel leer ist.







Beispiel: Jan gibt 1 orangen Keshi von seinem persönlichen Tableau ab, um die gezeigte Ware zu kaufen (1 Prunkschuh). Dafür erhält er 1 Wasser aus dem Vorrat und rückt 2 Punkte auf der Punkte-Leiste vor.

## Großer Platz (Djemaa el Fna)

Der Spieler dreht zunächst die Zuschauer-Scheibe im Uhrzeigersinn um 1 Abschnitt weiter. Dann wählt er genau 1 Feld mit einem eingesetzten Gaukler-Papp-Keshi und erhält den dort abgebildeten Bonus so häufig, wie Zuschauer auf dem diesem Feld zugewandten Abschnitt abgebildet sind.



#### **Einsetzbonus:**

Beim Einsetzen eines rosa Gaukler-Papp-Keshis erhält der Spieler 1× den neben dem Feld abgebildeten Bonus.



Beispiel: Nach dem Drehen der Zuschauer-Scheibe entscheidet Marie sich, den Bonus des rosa Gaukler-Keshis

oben rechts auszuschütten, der gerade 3 Zuschauer hat: Sie erhält 3 Waren-Papp-Keshis <u>einer</u> Farbe aus dem Vorrat und entscheidet sich für die Farbe Lila.

#### Übersicht über die Boni auf dem Großen Platz:



1 Wasser aus dem Vorrat



1 Schritt auf der schwarzen Moschee-Treppe



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



1 Dinar aus dem Vorrat



2 Punkte



1 Schritt auf der weißen Palast-Treppe



1 Dattel aus dem Vorrat



1 Waren-Papp-Keshi in Gelb, Lila oder Orange aus dem Vorrat\*

\*Erlaubt es die Anzahl an Zuschauern, mehrere Waren-Papp-Keshi aus dem Vorrat zu nehmen, müssen sie alle dieselbe Farbe haben.





## Moschee und Palast

Der Spieler setzt seine Spielfigur auf der Moschee- bzw. Palast-Treppe so viele **Stufen nach oben**, wie die Zahl neben seinem Keshi-Anzeiger in der Moschee (schwarz) bzw. im Palast (weiß) anzeigt.

Beide Treppen gliedern sich in je 5 Abschnitte. Überquert eine Figur die Schwelle zu einem **neuen Abschnitt (und nur dann)**. erhält der Spieler sofort 1 Dinar. Zusätzlich erhält der Spieler bei einer solchen Überquerung einen **Linien-Bonus**, den er sich in Abhängigkeit seiner 2 Figuren auf den beiden Treppen aussuchen darf: Er kann 1 beliebigen Bonus wählen, der sich auf der Linie befindet, die die beiden Abschnitte zwischen seinen 2 Figuren verbindet.

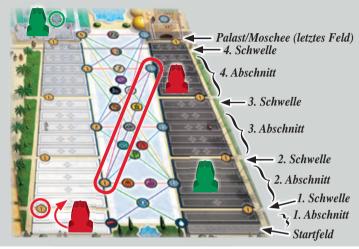
Winweis: Sollte ein Spieler bei einer solchen Bewegung mit seiner weißen oder schwarzen Figur mehr als 1 Schwelle überqueren, erhält er für jede Überquerung 1 Dinar und 1 dazugehörigen Linien-Bonus.

Erreicht ein Spieler mit seiner Figur das letzte größere Feld der Palast- und/oder Moschee-Treppe, bleibt er dort stehen. Für jeden weiteren Schritt, den er vorgehen dürfte, erhält er stattdessen ab sofort 1 Punkt.

#### Beispiel:

Lukas' (rot) weißer Keshi-Anzeiger steht bei 2: Er darf seine Figur auf der Palast-Treppe um 2 Schritte nach oben setzen. Dabei überschreitet er die Schwelle zum zweiten Abschnitt und erhält sofort 1 Dinar aus dem Vorrat. Außerdem prüft er die Verbindungslinie zwischen den Abschnitten, auf denen seine Figuren nun stehen, und darf sich einen der auf dieser Linie dargestellten Boni (1 Dinar, 1 Keshi in Gelb, 1 Schritt mit dem türkisen oder grauen Keshi-Anzeiger oder 5 Punkte) aussuchen.

Sarahs Figur (grün) steht bereits auf dem letzten Feld der weißen Treppe, dem Palast. Ihr weißer Keshi-Anzeiger steht bei 5. Da sie keine weiteren Schritte mehr machen kann, erhält sie stattdessen 5 Punkte.



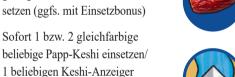
## Übersicht über die Boni auf Moschee- und Palast-Treppe:



1 Papp-Keshi/Keshi-Anzeiger der gezeigten Farbe sofort ein-/hochsetzen (ggfs. mit Einsetzbonus)

sofort 1 bzw. 2 Schritte hochsetzen,

(ggfs. mit Einsetzbonus)





1 Dattel / 1 Wasser aus dem Vorrat



1–4 Dinar aus dem Vorrat



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



1–7 Punkte

## Madrasa

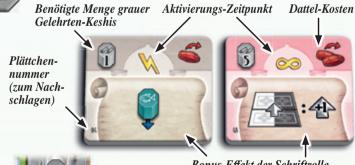
In der Madrasa darf der Spieler Gelehrten-Schriftrollen erwerben. Auf den Gelehrten-Schriftrollen ist in der linken oberen Ecke angegeben, bei welcher Zahl der graue Keshi-Anzeiger in seiner Madrasa mindestens stehen muss, um diese Schriftrollen zu erwerben (1, 3, 5 oder 7). Zudem kostet der Kauf einer Schriftrolle zwischen 1 und 3 Datteln (rechte obere Ecke).

Der Spieler darf unter 2 Voraussetzungen so viele Schriftrollen kaufen, wie er möchte:

- a) Er muss die nötigen Datteln bezahlen können.
- b) Die Summe der auf den gewünschten Schriftrollen aufgedruckten Gelehrten-Keshis darf nicht höher sein als die vom grauen Keshi-Anzeiger angezeigte Zahl. Der graue Keshi-Anzeiger wird durch den Kauf aber nicht zurückgesetzt.

Die zum Kauf verwendeten Datteln kommen zurück in den Vorrat.

Die erworbene(n) Schriftrolle(n) nimmt der Spieler zu sich.



Bonus-Effekt der Schriftrolle



Beispiel: Lukas' grauer Keshi-Anzeiger steht aktuell bei 6. Daher darf er die beiden oben gezeigten Schriftrollen (1 + 5 graue Gelehrten-Keshis) gegen Abgabe von 3 Datteln erwerben.



Neue Schriftrollen werden erst nach dem gesamten Zug des Spielers aufgedeckt, also nach der Nutzung aller seiner 3 Assistenten. Es werden immer so viele Plättchen aufgedeckt, bis pro Farbe wieder je 3 Schriftrollen offen ausliegen oder der entsprechende Nachziehstapel leer ist.

Vor dem ersten Kauf mit seinem Assistenten darf der Spieler gegen Abgabe von 1 Dinar eine gleichfarbige Dreiergruppe von Gelehrten-Schriftrollen austauschen, indem er die offen ausliegenden Plättchen unter den jeweiligen Stapel legt und neue aufdeckt. Anschließend **muss** der Spieler aber mindestens 1 dieser neu aufgedeckten Schriftrollen kaufen.

Wann eine erworbene Schriftrolle genutzt werden kann, ist abhängig von ihrem Aktivierungs-Zeitpunkt:









- Sofortaktionen werden vom Spieler sofort beim Erwerb des Plättchens ausgeführt. Danach verbleibt das Plättchen beim Spieler.
- Rundenende- oder Durchgangsende-Aktionsboni kommen bei jedem Rundenende bzw. Durchgangsende zum Einsatz.
- Dauerhafte Aktionsverstärkungen bringen permanente Verbesserungen, die je nach Plättchen 1× pro Zug oder in Verbindung mit einer bestimmten Aktion ausgeführt werden.

Die einzelnen Plättchen und dazugehörigen Aktionen werden im Glossar zur Anleitung im Detail erläutert.

## Medina

Beige Wächter-Papp-Keshis werden zunächst immer auf dem großen Wachturm-Feld in der Medina des persönlichen Tableaus eingesetzt. Nutzt der Spieler im weiteren Spielverlauf die Bezirksaktion der Medina, kann er **Stadttore kaufen:** Je Wächter-Keshi im Wachturm darf er 1 Stadttor von einem der 4 Werkstattfelder vom Spielplan erwerben.

Er wählt dazu 1 Stadttor eines Werkstattfelds und muss den oben links im Werkstattfeld gezeigten Preis in Dinar bezahlen. Er erhält (oder verliert) dafür sofort die dort oben rechts gezeigten Punkte. Dann darf er das Stadttor beliebig auf einem bislang unbebauten Stadttorfeld auf seinem persönlichen Tableau einbauen. Anschließend legt er einen seiner Wächter-Keshis vom Wachturm dazu, der damit auf diesen Platz festgelegt ist.

Der Spieler erhält jetzt 1 zur Stadttorfarbe passenden Papp-Keshi aus dem Vorrat und legt ihn zunächst neben sein persönliches Tableau. Auch für die Farben Hellgrün, Grau, Weiß, Schwarz und Türkis wird zur Erinnerung zunächst ein Keshi genommen (egal, ob Holz oder Pappe).

**Passt** die **Torfarbe** zur im Stadttorfeld abgebildeten Farbe (entspricht dem angrenzenden Bezirk), erhält der Spieler sofort **2 Punkte.** 

Der Spieler darf maximal so viele Stadttore kaufen, wie er bezahlen kann und freie Wächter-Keshis auf seinem Wachturm liegen.



Reisniel:

Jan hat auf seinem Wachturm 2 Wächter-Papp-Keshis (beige), er kann also in dieser Medina-Bezirksaktion bis zu 2 Tore kaufen.

Er wählt ein Tor in Braun für 0 Dinar und verliert 3 Punkte. Er baut es farblich passend vor dem braunen Sahara-Bezirk ein, wofür er 2 Punkte erhält. Er erhält einen farblich zum Tor passenden braunen Karawanenführer-Papp-Keshi.

Danach wählt er ein Tor in Rosa für 1 Dinar, für das er 1 Punkt erhält. Er baut dieses vor dem Souk ein und erhält einen rosa Gaukler-Papp-Keshi.

Weitere Tore kann er nicht kaufen. Er setzt die beiden erhaltenen Papp-Keshis in Braun und Rosa ein. Für beide bekommt er dann noch einen Einsetzbonus.

Erst danach werden die im Verlauf der Aktion erhaltenen Keshis der Farben Gelb, Orange, Lila, Rosa, Beige, Rot oder Braun in die farblich passenden Bezirke **eingesetzt** (ggfs. mit Einsetzbonus). Für jeden Keshi der Farben Hellgrün, Grau, Weiß, Schwarz und Türkis wird der entsprechende Keshi-Anzeiger nun um 1 Feld **hochgesetzt** (ggfs. mit Einsetzbonus) und die zur Erinnerung genommenen Keshis werden in den Vorrat zurückgelegt. Sollte einer (oder mehrere) dieser Bezirke bereits komplett gefüllt sein, wird der Keshi nicht eingesetzt/der Keshi-Anzeiger nicht hochgesetzt und der Spieler legt den betreffenden Keshi ungenutzt zurück in den allgemeinen Vorrat.

Hinweis: Bei Spielende werden Wächter-Papp-Keshis, die sich noch auf dem Wachturm befinden, auf freie Keshi-Felder neben Stadttor-Feldern gelegt. Der Bezirk "Medina" gilt als komplett gefüllt, wenn 8 Wächter- und 1 Wasserverkäufer-Keshis im Bezirk liegen, unabhängig von der Anzahl der erworbenen Tore.



## Sahara

In der Sahara darf der Spieler Oasen erkunden und aktivieren.

#### **Einsetzbonus = Oase erkunden**



Sobald der Spieler in der Sahara einen braunen Karawanenführer-Papp-Keshi einsetzt, dreht er das angrenzende Oasen-Plättchen um:

Er hat diese Oase nun **erkundet**.

In der Sahara können die Spieler vom Assistentenfeld ausgehend durch das Einsetzen ihrer braunen Karawanenführer-Keshis auf 2 voneinander getrennten längeren Pfaden je 3 unentdeckte Oasen erkunden. Außerdem führt ein kürzerer Pfad zur Start-Oase. Alle 3 Pfade dürfen gleichzeitig erkundet werden. Dabei darf kein Feld eines Pfades übersprungen werden.



Beispiel: Sarah setzt 2 braune Karawanenführer-Keshis in der Sahara ein und darf sofort die jeweils benachbarten Oasen aufdecken.

#### Erkunden der Start-Oase:

Unten links in der Sahara gibt es ein Oasenfeld mit Platz für 2 braune Karawanenführer-Papp-Keshis, auf das bei Spielbeginn kein Oasen-Plättchen gelegt wird. Werden hier Keshis eingesetzt, erhält man folgenden Einsetzbonus:



2 Punkte (linkes Feld)



Das rechte Feld muss besetzt sein, bevor das linke besucht werden kann!

2 beliebige Ressourcen aus dem Vorrat (rechtes Feld)

Beispiel:
Marie erkundet die
Start-Oase, indem sie
den Keshi auf dem
ersten (rechten) Feld des
unteren Weges einsetzt:
Sie erhält als Einsetzbonus 2 beliebige
Ressourcen und nimmt
sich 1 Dattel und 1 Dinar
aus dem Vorrat.



## Bezirksaktion: Oasen aktivieren

Um in der Sahara-Bezirksaktion eine bereits erkundete Oase zu **aktivieren**, muss der Spieler die auf dem hellen Feld neben der Oase angegebenen Ressourcen bezahlen.

Die aktivierte Oase legt der Spieler in den linken Bereich seines Vorratstableaus. Die erste so aktivierte Oase kommt auf das Feld ganz links (mit dem grünen Pfeil darüber). Dann werden die Felder von links nach rechts belegt.

In einer Sahara-Bezirksaktion darf ein Spieler nacheinander so viele Oasen aktivieren, wie er möchte und bezahlen kann. Die Reihenfolge der Aktivierungen kann der Spieler beliebig wählen.

Wenn auf dem Vorratstableau auf dem Ablagefeld einer gerade aktivierten Oase ein Papp-Keshi liegt, darf dieser (für die Farben Rosa, Beige oder Rot) sofort farblich passend auf dem persönlichen Tableau eingesetzt werden. Ein dort liegender Papp-Keshi in den Farben Hellgrün, Grau, Weiß, Schwarz oder Türkis erlaubt es dem Spieler, den Keshi-Anzeiger in der zugehörigen Farbe um 1 hochzusetzen. Anschließend wird der Papp-Keshi zurück in den Vorrat gelegt.



Beispiel:

Sarah aktiviert zunächst für 1 Dinar die erste linke Oase. Sie legt das Plättchen auf das erste Oasenfeld ihres Vorratstableaus und erhält den dort liegenden hellgrünen Dattelpflücker-Papp-Keshi. Sie legt ihn in den allgemeinen Vorrat und setzt ihren hellgrünen Keshi-Anzeigers 1 Schritt vor (wofür sie den Einsetzbonus der Dattelplantage erhält).

Dann legt sie 1 Dattel und 1 Wasser in den Vorrat zurück, um die zweite rechte Oase zu aktivieren. Diese legt sie ebenfalls auf ihr Vorratstableau.



Wird dieses **Tausch-Symbol** überdeckt, kann der Spieler sofort 1 schon auf seinem persönlichen Tableau eingesetzten Keshi in den Vorrat zurücklegen (oder einen Keshi-Anzeiger um 1 herabsetzen) und sich stattdessen 1 Keshi einer beliebigen anderen Farbe nehmen und diesen sofort einsetzen bzw. 1 Keshi-Anzeiger hochsetzen (beides ggf. mit Einsetzbonus).

Achtung: Dabei ist die Abgabe eines braunen Karawanenführer-Papp-Keshis, sowie eines beigen Wächter-Keshis, der bereits ein Stadttor bewacht, NICHT erlaubt. Auch Waren-Papp-Keshis (gelb, lila oder orange) dürfen NICHT abgegeben werden. Allerdings darf sich der Spieler entscheiden, im Austausch eine dieser Keshi-Farben zu nehmen.

8

Wird dieses Symbol überdeckt, nimmt sich der Spieler sofort 1 Gelehrten-Schriftrolle aus der Auslage ohne 1 Dattel zu bezahlen, für die er eigentlich 3 Gelehrten-Keshis benötigen würde. Sein grauer Keshi-Anzeiger darf in diesem Fall auch unter "3" stehen.

Achtung: Die Abgabe von 1 Dinar zum Austauschen der offen ausliegenden Plättchen einer Dreiergruppe von Gelehrten-Schriftrollen ist an dieser Stelle nicht erlaubt!

Die 3 für den Spieler wertvollsten aktivierten Oasen bringen ihm am Ende des Spiels zusätzliche Punkte, sofern er die auf der Oase abgebildete Bedingung erfüllt. Mehr als 3 Oasen darf ein Spieler in der Schlusswertung nicht werten. Die Bedingungen der Oasen werden im **Glossar** genau erläutert.



## Wasserverkäufer

Nutzt ein Spieler einen Assistenten in einem Bezirk mit Wasserverkäufer, so **erhält** er **zunächst** sofort **1 Wasser** aus dem Vorrat. Dabei spielt es keine Rolle, ob der Spieler anschließend einen neuen Keshi einsetzt/hochsetzt oder die Bezirksaktion durchführt.





Beispiel: Jan erhält 1 Wasser aus dem Vorrat, egal ob er anschließend seinen weißen Keshi-Anzeiger 1 Feld hochsetzt oder die Bezirksaktion nutzt, um 4 Stufen auf der Palast-Treppe aufzusteigen.

## Flussbonus & Rundenende

Haben alle Spieler ihre je 3 Assistenten genutzt, ist die Runde zu Ende. Jetzt wird der Flussbonus des Flusses "Tensift" auf dem Spielplan ausgeschüttet: Jeder Spieler, der mit seinem Fischer mindestens die erste Stromschnelle überquert hat, darf sich 1 der Boni aussuchen, die neben einer der von ihm bereits überquerten Stromschnellen dargestellt sind.

## Übersicht über die Boni auf dem Fluss "Tensift":



Punkt





1 Ressource nach Wahl aus dem Vorrat



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

Nach dem Auswählen des Bonus **verbleibt** der Fischer auf seinem **Feld**.

Bevor eine neue Runde beginnt, wird der **Runden-Marker** (Kamel) an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben. Dieser ist der Startspieler der nächsten Runde.

Der Durchgangs-Marker (Stefan-Feld-Figur) wird zu diesem Zeitpunkt **nicht** weitergegeben.



Marie hat 3 Stromschnellen überquert. Sie wählt einen Bonus der mittleren Stromschnelle und erhält 1 Dinar aus dem Vorrat.





## Durchgangswertung und Vorbereitung für den neuen Durchgang

Sind 4 Runden gespielt, befinden sich keine Holz-Keshis mehr hinter den Sichtschirmen. Der Durchgang ist beendet und es folgt die **Durchgangswertung**:

## 1) Flusswertung

Der Spieler, dessen Fischer auf auf dem Fluss "Tensift" vorne liegt, gewinnt die Flusswertung und erhält den Durchgangs-Bonus, der auf dem Plättchen am Ende des Flusses abgebildet ist.

Im dritten Durchgang kann der auf dem Fluss "Tensift" vorn Liegende zwischen zwei Boni wählen. Der auf dem Fluss Zweitplatzierte erhält anschließend den anderen Bonus. Im Spiel zu zweit entfällt der Bonus für den Zweitplatzierten. Spieler auf dem Startfeld des Flusses können niemals einen Bonus erhalten.

Die Boni der verschiedenen Fluss-Plättchen werden im Glossar im Detail erklärt.

Anschließend wird das Fluss-Plättchen abgeworfen und alle Fischer wieder auf das Startfeld des Flusses "Tensift" zurückgestellt.



#### Beispiel:

Sarah (grün) ist Erste auf dem Fluss "Tensift" und wählt den 7-Punkte-Bonus des Fluss-Plättchens. Marie (gelb) erhält als Zweitplatzierte 3 Punkte.

## 2) Versorgung der Bewohner

Jeder Spieler muss jetzt alle auf seinen aktiven (= offen ausliegenden) Versorgungsplättchen abgebildeten Ressourcen abgeben. Hat ein Spieler nicht genügend Ressourcen, um ein oder mehrere Versorgungsplättchen zu erfüllen, muss er trotzdem alle in seinem Vorrat befindlichen Ressourcen abgeben und verliert alle auf den aktiven Versorgungsplättchen angegebenen Minuspunkte.

Bezahlt ein Spieler alle benötigten Ressourcen, verliert er keine Punkte.

Haben alle Spieler ihre Versorgung abgeschlossen, wählt jeder Spieler eines seiner noch nicht aktivierten (verdeckten) Versorgungsplättchen und deckt es auf. Die abgebildeten Ressourcen muss der Spieler am Ende des nächsten Durchgangs zusätzlich zu denen der zuvor offen ausliegenden Versorgungsplättchen abgeben, um keine Punkte zu verlieren.



#### Beispiel:

Im zweiten Durchgang sind 2 Versorgungsplättchen aktiv. Lukas konnte zwar alle Ressourcen für das rechte Plättchen aufbringen, links fehlen ihm aber 1 Dattel und 1 Dinar.

Er muss alle seine Ressourcen - auch die beiden Wasser, die sich noch in seinem Vorrat befunden haben – abgeben und verliert 8 Punkte.

## Vorbereitung für den 2. und 3. Durchgang:

- 1) Die offen auf dem Spielplan ausliegende Wechselstube wird abgeworfen. Die darunter liegende Wechselstube wird dadurch sichtbar. Sie gilt für den nächsten Durchgang.
- Das Fluss-Plättchen für den neuen Durchgang wird an das Ende des Flusses "Tensift" gelegt.
- Jeder Spieler erhält wieder 1 Holz-Keshi jeder Farbe (12 insgesamt), die er hinter seinen Sichtschirm stellt.
- Der Durchgangs-Marker (Stefan-Feld-Figur) wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben. Dieser erhält nun auch den Runden-Marker (Kamel), egal, bei



1 Holz-Keshi jeder der 12 Farben erhalten können. Dann erhält der auf der Punkte-Leiste am weitesten vorn befindliche Spieler statt eines Holz-Keshis einen Papp-Keshi der betreffenden Farbe als "Platzhalter". Dieser Spieler darf den Keshi dieser Farbe solange nicht wählen (und seinen Assistenten also auch solange nicht in den entsprechenden

Vorrat austauschen kann und muss. Sollte dies auch vor der vierten Runde nicht möglich gewesen sein, darf er sich stattdessen einen beliebigen Holz-Keshi aus dem allgemeinen Vorrat nehmen, dessen Farbe er in diesem Durchgang bereits einmal in den Runden 1 bis 3 ausgewählt hatte (die sich also nicht mehr hinter seinem Sichtschirm befindet). Den Platzhalter gibt er in den allgemeinen Vorrat zurück.



## SPIELENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Ist der 3. Durchgang inklusive Durchgangswertung beendet, ist das Spiel zu Ende und es folgt die Schlusswertung. Hier erhalten die Spieler noch folgende Punkte:

## 1) Komplett gefüllte Bezirke:

Für jeden komplett gefüllten Bezirk auf dem persönlichen Tableau (nicht den Souk) erhalten die Spieler 10 Punkte.

Hinweis: "Komplett gefüllt"
bedeutet, dass dort entweder 8 PappKeshis eingesetzt wurden <u>oder</u> der
Keshi-Anzeiger auf der höchsten,
d.h. achten Stufe seiner Leiste steht.
In beiden Fällen muss zusätzlich
außerdem 1 Wasserverkäufer-PappKeshi in diesem Bezirk eingesetzt
worden sein.



## 2) Oasen-Plättchen:

Für die 3 wertvollsten Oasen auf ihrem Vorratstableau erhalten die Spieler die Punkte gemäß der darauf abgebildeten Voraussetzungen.



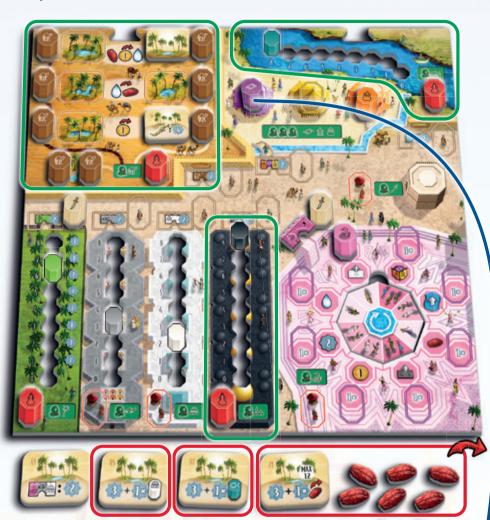
#### 3) Restliche Ressourcen:

Jeder zählt nun alle sich noch in seinem Besitz befindlichen Ressourcen (Dinar, Wasser, Datteln) **UND** Waren-Papp-Keshis (orange, gelb, lila) zusammen und teilt diese Anzahl durch 2 (ggfs. abrunden). Dies ist die Punktzahl, die sie für übrige Ressourcen/Waren erhalten.



Schlusswertungsbeispiel:

1) Sarah hat 3 Bezirke (Sahara, Fluss und die Moschee) komplett mit Keshis gefüllt. Dafür erhält sie 30 Punkte.



- 2) Sie hat 4 aktive Oasen:
  - Die erste (03) ist für 1 rosa Stadttor auf ihrem Tableau <u>2 Punkte</u> wert.
  - Die zweite (05) würde ihr 3 Punkte einbringen, sowie 1 Punkt für jeden Schritt des weißen Keshi-Anzeigers auf ihrem persönlichen Tableau, insgesamt <u>5 Punkte</u>.
  - Die dritte (07) würde ihr 3 Punkte sowie 1 Punkt für jeden Schritt des Keshi-Anzeigers in Türkis einbringen, insgesamt also 11 Punkte.
  - Für die vierte (21) würde sie 3 Punkte erhalten, sowie 1 Punkt pro Dattel, die sie zurück in den Vorrat legt: Insgesamt also <u>9 Punkte</u>.

Sie wertet als die Oasen 05, 07 und 21, um insgesamt <u>25 Punkte</u> zu erhalten.

 Danach hat sie noch 5 Ressourcen und 2 Waren-Keshis übrig. Dafür erhält sie nochmal 3 Punkte.

Der Spieler mit den zu diesem Zeitpunkt meisten Punkten ist der Gewinner.

Herrscht Gleichstand, gewinnt derjenige, der auf der Palast-Treppe weiter vorgerückt ist. Bei einem weiteren Gleichstand ist der Aufstieg zur Moschee entscheidend. Sollte auch dort Gleischstand herrschen, gewinnen die beteiligten Spieler gemeinsam.

## ZUSATZ- UND ERWEITERUNGSMODULE

## **ERWEITERUNG 1: Stufen-Plättchen**

## **SPIELMATERIAL:**

• 20 Stufen-Plättchen (beidseitig bedruckt)

## Änderungen beim AUFBAU:

Alle Stufen-Plättchen werden in den Stoffbeutel gegeben. Anschließend werden nacheinander 12 dieser Plättchen einzeln gezogen und über dem Tisch fallengelassen, sodass eine zufällige Seite oben liegt. Sie werden dann auf die Felder zwischen der Palastund Moschee-Treppe gelegt, beginnend beim Feld unten links.

Diese Stufen-Plättchen ersetzen die auf dem Spielplan abgedruckten Boni in Farbe und Art und sorgen so für neue Kombinationen auf den Verbindungen.

Dinar- und Punktefelder (ganz außen) werden NICHT abgedeckt, diese beiden Boni bleiben unverändert. Zudem werden auch die beiden obersten Felder ("2 beliebige aber gleichfarbige Keshis" und "1 beliebiger Keshi") und das unterste Feld ("1 Schritt auf dem Fluss ,Tensift") NICHT abgedeckt. Es verbleiben insgesamt also 12 Felder, die durch die Stufen-Plättchen abgedeckt werden.

Achtung: Die unmittelbar an den beiden Treppen befindlichen

Hinweis: Wenn sich die Spieler einig sind, können die Stufen-Plättchen auch mit einer vorher festgelegten Seite auf vorher vereinbarte Felder gelegt werden.

## **ERWEITERUNG 2: Imam & Sultan**

## **SPIELMATERIAL:**

- 1 Sultan (weiß), 1 Imam (schwarz)
- 1 Brunnenplättchen

## Änderungen beim AUFBAU:

Die Figuren werden auf ihre Startfelder der Palast- und Moschee-Treppe gestellt, d.h. auf die Stufen mit den beiden kleinen Abbildungen von Sultan und Imam. Legt das Brunnen-Plättchen auf den Brunnen zwischen Palast und Moschee.



## Änderungen im Spielablauf:

Sobald ein Spieler die Stufe mit dem Imam bzw. Sultan erreicht hat, stellt er die jeweilige Figur direkt neben seine eigene Figur und bewegt von nun an immer beide Figuren gemeinsam in Richtung des Palasts bzw. der Moschee. Ein Spieler, der eine dieser Figuren mitführt, erhält folgenden Vorteil (zur Erinnerung auf dem Brunnen-Plättchen abgebildet), der auch mehrmals pro Zug nutzbar ist:



• Sultan (weiß): Bezahle beim Kauf jeder Gelehrten-Schriftrolle genau 1 Dattel weniger.



• Imam (schwarz): Bezahle beim Kauf jeder Luxusware genau 1 beliebigen Waren-Papp-Keshi weniger.

Sollte der Spieler im späteren Verlauf des Spiels von einem anderen Spieler auf der Palast- bzw. Moschee-Treppe überholt werden, begleitet der Sultan bzw. Imam von nun an dessen Figur. Sobald ein Spieler seine Figur in Begleitung des Sultans/ Imams auf das letzte Feld (d.h. Palast/ Moschee) bewegt, verlässt der Sultan/ Imam ihn und hilft dem nächstplatzierten Spieler auf der Treppe. Sollten zu diesem Zeitpunkt 2 oder mehr Spieler auf derselben höchsten Stufe stehen, bleibt der Sultan/Imam 1 Stufe oberhalb der beiden Spieler stehen.

## **ERWEITERUNG 3: Zusätzliche Wechselstuben**

#### **SPIELMATERIAL:**

• 6 neue Wechselstuben (Rückseite der Grundspiel-Wechselstuben)

## Änderungen beim AUFBAU:

Die Wechselstuben werden nach dem Mischen mit einer zufälligen Seite nach oben ausgelegt. Der restliche Aufbau und Ablauf ändert sich nicht.



Hinweis: Die Spieler können sich auch darauf einigen, nur mit den dunkelgrünen Rückseiten der Wechselstuben zu spielen.

Auf dem nebenstehend gezeigten Plättchen gibt es neben 1 Ressource ieweils 1 weiteren Bonus:







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

1 Dinar + 1 Punkt

1 Wasser + 1 Schritt auf der weißen Palast-Treppe **ODER** 1 Schritt auf der schwarzen Moschee-



## **ERWEITERUNG 4: Zuschauer**

## **SPIELMATERIAL:**

• 4 Zuschauer-Scheiben (Rückseite)



## Änderungen beim AUFBAU:

Entscheidet vor dem Spiel gemeinsam, ob ihr mit der rosa oder violetten Seite der Zuschauer-Scheiben spielen wollt.

Die violette Seite hat 1 Feld ganz ohne und 1 Feld mit 4 Zuschauern.

## **ERWEITERUNG 5: Wüstenstädte**

#### **SPIELMATERIAL:**

- 12 Wüstenstädte
- 4 Abdeckplättchen (1 pro Spieler)
- 4 Vorratstableaus (Rückseite)







## Änderungen beim AUFBAU:

Jeder Spieler erhält ein Abdeckplättchen, welches **über die Start-Oase** gelegt wird. Sie selbst und die zugehörigen Keshi-Felder können in dieser Partie **nicht** genutzt werden.

Das **Vorratstableau** wird mit der **Rückseite nach oben** an das persönliche Tableau gepuzzelt. Darauf befinden sich 2 Felder für je 1 **K**eshi und 2 Felder für je 1 **Wüstenstadt**. Es gibt dadurch kein Ablagefeld mehr für den perönlichen Ressourcenvorrat – ihre Ressourcen müssen die Spieler ab sofort auf dem Tisch ablegen.

Alle Wüstenstädte werden zu Spielbeginn in den Stoffbeutel gegeben und gemischt. Dann werden Plättchen entsprechend der folgenden Auflistung herausgezogen:

: 3 Plättchen

5 Plättchen

7 Plättchen

Die gezogenen Plättchen werden für alle Spieler gut sichtbar mit der Nachtseite nach oben neben dem Spielplan ausgelegt. Der Rest der Wüstenstädte wird zurück in die Schachtel gelegt.

## Änderungen im SPIELABLAUF:

Beim **Erkunden** der Sahara verfügt jeder der oberen 2 Pfade jetzt über ein viertes Keshi-Feld, das ihn zu tief in der Sahara liegenden Wüstenstädten führt

Wird ein brauner Karawanenführer-Papp-Keshi auf einem solchen Feld eingesetzt, wählt der Spieler als Einsetzbonus 1 der neben dem Spielplan ausliegenden Wüstenstädte und legt sie mit der **Nachtseite nach oben** auf ein freies Wüstenstadt-Feld seines Vorratstableaus. Als zusätzlichen Einsetzbonus erhält er **sofort 4 Punkte**.

Achtung: Schnell sein kann sich lohnen, denn es sind nicht für jeden Spieler 2 Wüstenstädte verfügbar! Zudem bringen die Wüstenstädte unterschiedliche Boni ein, die nicht immer für jeden Spieler optimal passen.

Das **Aktivieren** einer Wüstenstadt während einer Sahara-Bezirksaktion kostet den Spieler ein Set aus 3 Waren-Papp-Keshis (Gelb + Orange + Lila). Dann dreht er das Wüstenstadt-Plättchen auf seinem bisherigen Platz auf die "Tagseite" um: Es ist nun aktiv und bringt ihm sofort oder bei Spielende ggfs. Punkte oder andere Boni ein.

Hinweis: Der Spieler kann während 1 Sahara-Bezirksaktion sowohl schon erkundete Oasen-Plättchen als auch Wüstenstadt-Plättchen aktivieren!

Wie die Oasen bringen auch die meisten der Wüstenstädte am Spielende Punkte für das Erfüllen bestimmter Voraussetzungen.

Es gibt aber auch 3 Wüstenstädte mit Sofort-Effekt: Diese sind mit dem von den Gelehrtenschriftrollen bekannten Blitz-Symbol gekennzeichnet. Der Effekt wird beim Aktivieren einmalig ausgelöst.

Die Bedingungen bzw. Effekte der Wüstenstädte werden im Glossar genau erläutert.

!! Achtung: Wüstenstädte werden beim Aktivieren nur umgedreht, NICHT wie aktvierte Oasen auf dem rechten Bereich des Vorratstableaus abgelegt.

## Änderungen bei der WERTUNG:

Die maximal 2 aktiven Wüstenstädte werden zusammen mit den maximal 3 in die Wertung einfließenden aktiven Oasen gewertet.

Achtung: Die beiden Keshi-Felder des Wüstenstadt-Bereichs auf dem Vorratstableau müssen besetzt sein, damit die Sahara als komplett gefüllter Bezirk gilt.



# MARRAKESH

## **Essential Edition**



# GLOSSAR







## SYMBOLÜBERSICHT



Etwas in den allgemeinen Vorrat zurücklegen oder ablegen



Etwas nutzen



[1] Punkt erhalten



[3] Punkte abgeben



Beliebige Ressource (Dinar, Dattel oder Wasser)



Oase



Oase erkunden



Oase aktivieren



Aktive Oase Hinweis: Zur Vereinheitlichung der Darstellung wird in der Ikonographie, die z.B. auf den Schriftrollen zu finden ist, nicht zwischen Papp- und Holz-Keshis unterschieden.





Keshi (der dargestellten Farbe)



Beliebiger Keshi



Beliebiger Keshi (ohne Waren-Keshis)



Waren-Keshi (Gelb, Orange oder Lila)



Keshi (der dargestellten Farbe) einsetzen/ Keshi-Anzeiger hochsetzen

**Hinweis:** In der Ikonographie, die z.B. auf den Schriftrollen zu finden ist, wird diese Darstellung für **Keshis aller Farben** verwendet!

Für die Farben **Hellgrün, Grau, Weiß, Schwarz und Blau** ist damit immer das Hochsetzen des Keshi-Anzeigers um 1 Feld gemeint

Für die Farben **Gelb, Orange, Lila, Rosa, Beige, Rot und Braun** nimmt sich der Spieler einen Papp-Keshi aus dem allgemeinen Vorrat und setzt ihn auf dem persönlichen Tableau ein.

In beiden Fällen erhält der Spieler ggfs. einen **Einsetz-Bonus**.



Stadttor (in der dargestellten Farbe)



Beliebiges Stadttor



Stadttor kaufen und auf dem persönlichen Tableau errichten



Beliebiger Bezirk



aktion nutzen 1 Schritt

auf dem

Fluss

Bezirks-



"Tensift"
Hinweis: Grundsätzlich
darf ein Spieler immer dann,
wenn er mind. 1 Schritt auf
dem Fluss vorgehen darf
(durch welche Aktion auch
immer) mittels Abgabe von

Wasser weitere Schritte vorgehen: Pro 1 Wasser = 1 Schritt extra.



Stromschnellen auf dem Fluss "Tensift"



der Palast-Treppe

1 Schritt auf



1 Schritt auf der Moschee-Treppe



1 Schritt auf der Palast-ODER Moschee-Treppe



I Schwelle überschreiten auf der Palast- oder Moschee-Treppe



Luxusware



Wechselstube



Fluss-Plättchen



Versorgungs-Plättchen



1 Zuschauer auf der Zuschauer-Scheibe



Spielrunde



1. Durchgang



2. Durchgang3. Durch-



gang



















Imam (Erw. 2)

Hinweis:

Um die Kompatibilität zukünftiger Erweiterungen zu gewährleisten, wurde in allen Versionen des Spiels die gleiche Ikonographie verwendet. Die Symbole der Spielfiguren entsprechen den bedruckten Holzfiguren der DELUXE-Version.



## GELEHRTEN-SCHRIFTROLLEN

Die Gelehrten-Schriftrollen bieten einzigartige Fähigkeiten oder Boni, die nachfolgend aufgelistet sind. Zum schnellen Nachschlagen des jeweiligen Effekts kann in der Übersicht nach der Plättchennummer der Schriftrolle (untere linke Ecke) gesucht werden. Fähigkeiten oder Boni, die in ihrer Funktion gleich sind und sich nur in Details unterscheiden, sind in der Übersicht zusammengefasst.

## <u>01–21: Man benötigt 1 Gelehrten + muss 1 Dattel bezahlen</u>



## 01−12 **\**

Der Spieler erhält den dargestellten Keshi aus dem Vorrat und setzt ihn den Regeln entsprechend sofort ein <u>oder</u> setzt seinen Keshi-Anzeiger in der dargestellten Farbe 1 Feld nach oben (ggfs. mit Einsetzbonus!).



## 1700

Immer wenn der Spieler auf dem Fluss "Tensift" eine Stromschnelle überquert, erhält er sofort einmal den entsprechenden Bonus.



## 19 **M**

Der Spieler erhält sofort 2 Wasser aus dem Vorrat.



## 13-16 00

Immer wenn der Spieler eine Schwelle zu einem neuen Abschnitt auf der Moschee- oder Palasttreppe überquert, erhält der Spieler zusätzlich zum auf der Schwelle abgedruckten Dinar den dargestellten Bonus:

- 1 Wasser (13),
- 1 Dattel (14)
- 1 Dinar (15), oder 1 Schritt auf dem Fluss "Tensift" (16).



## 1800

Immer wenn der Spieler die Wechselstube benutzt, erhält er 1 zusätzliche beliebige Ressource (1 Wasser, 1 Dinar oder 1 Dattel)



## 20 **M**

Der Spieler erhält sofort 2 Dinar aus dem Vorrat.



## 21 V

Der Spieler erhält sofort 3 Datteln aus dem Vorrat.

## 22-42: Man benötigt 3 Gelehrte + muss 1 Dattel bezahlen



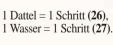
#### 22 00

Erwirbt der Spieler auf dem ganz linken Werkstattfeld ein Stadttor für **0 Dinar, verliert** er dabei **keine** Punkte.



#### 26-27 00

Schreitet der Spieler auf der Palast- oder Moschee-Treppe nach vorn, kann er gegen Abgabe von Datteln / Wasser weitere Schritte erkaufen:





#### 29 00

Immer wenn der Spieler die Bezirksaktion: "Großer Platz" ausführt, erhält er am Ende der Aktion zusätzlich Punkte.

Die Anzahl Punkte richtet sich nach der Anzahl der Zuschauer, die dem 2-Punkte-Feld zugewandt sind (es muss aber kein Gaukler-Papp-Keshi neben diesem Feld eingesetzt sein): 2 Punkte pro Zuschauer.



## 23-25

Führt der Spieler die Bezirksaktion: "Dattelplantage" aus, kann sich der Spieler für jede Dattel, die er entsprechend des hellgrünen Keshi-Anzeigers erhalten würde, einzeln entscheiden, ob er 1 Dattel erhält oder stattdessen:

1 Wasser (23), 1 Dinar (24), oder 1 Punkt (25).



## 28 🔼

Zu Beginn jeder Durchgangswertung erhält der Spieler einmal jeden Bonus der von ihm überquerten Stromschnellen.

#### Beispiel:

Lukas erhält am Ende der Bezirksaktion "Großer Platz" 4 Punkte: 2 für jeden zum 2-Punkte-Feld ausgerichtetem Zuschauer (in diesem Fall 2).







Der Spieler erhält einen beliebigen Papp-Keshi aus dem Vorrat und setzt ihn den Regeln entsprechend sofort ein oder setzt seinen Keshi-Anzeiger einer beliebigen Farbe 1 Feld nach oben.



## 3100

Der Spieler besitzt ab sofort auf jedem Abschnitt seiner Zuschauerscheibe 1 Zuschauer extra.



#### Beispiel: Das markierte Feld zählt jetzt als 4 Zuschauer.



Der Spieler zahlt beim Kauf eines Stadttores 1 Dinar weniger.





## 33 00

Der Spieler darf ab sofort grundsätzlich Datteln und Wasser wie Dinar nutzen und damit bezahlen. Umgekehrt gilt dieses aber nicht!

Beispiel: Marie möchte ein Stadttor vom Werkstattfeld ganz rechts kaufen und müsste eigentlich 3 Dinar bezahlen. Sie bezahlt stattdessen mit 2 Datteln und 1 Dinar.



## 34 00

Führt der Spieler die Bezirksaktion "Souk" aus, darf er mit 1 Assistenten mehrere Luxuswaren kaufen. sofern er dafür ausreichend viele Papp-Waren-Keshis abgeben



## 35 00

Ein Wasserverkäufer-Papp-Keshi bringt dem Spieler beim Nutzen eines Assistenten im entsprechenden Bezirk ab sofort 1 zusätzliches Wasser ein.



#### 3600

Kauft der Spieler ein Stadttor, darf er sich ab sofort unabhängig von der Farbe des Stadttores einen beliebigen Papp-Keshi aus dem Vorrat nehmen oder den Keshi-Anzeiger einer beliebigen Farbe 1 Feld nach oben setzen.



## 37 - 42 M

Der Spieler nimmt sich die zwei dargestellten Papp-Keshis aus dem Vorrat und legt sie sofort im "Souk" ab.

## 43–60: Man benötigt 5 Gelehrte + muss 2 Datteln bezahlen



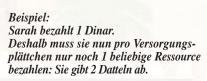
#### Zweimal:

Der Spieler erhält einen beliebigen Papp-Keshi aus dem Vorrat und setzt ihn den Regeln entsprechend sofort ein oder setzt seinen Keshi-Anzeiger einer beliebigen Farbe 1 Feld nach oben.



## 44 00

Der Spieler kann bei der Versorgung der Bewohner am Durchgangsende insgesamt 1 Dinar bezahlen: Dann muss er nur noch 1 **beliebige** Ressource je Versorgungsplättchen abgeben. Diese Ressource muss nicht auf dem Versorgungsplättchen abgebildet sein.





#### 45 **00**

Für das Aktivieren einer Oase bezahlt der Spieler nur noch 1 beliebige Ressource.



## 46 00

Führt der Spieler die Bezirksaktion "Souk" aus, darf er mit 1 Assistenten die Wechselstube mehrfach benutzen, sofern er dafür ausreichend viele Waren-Papp-Keshis abgeben kann.



Der Spieler prüft auf seiner Zuschauer-Scheibe die Abschnitte mit je 3 Zuschauern und erhält sofort den 3-fach Bonus der Felder, an denen die 3 Zuschauer anliegen. Um den Bonus zu erhalten, muss kein Gaukler-Papp-Keshi auf den Feldern eingesetzt worden sein.

#### Beispiel:

Jan erhält 3 Waren-Papp-Keshis in einer Farbe seiner Wahl aus dem Vorrat und setzt seinen Imamschüler auf der Moschee-Treppe 3 Felder vor.





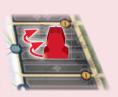
## 48 🗪

Immer wenn der Spieler sich auf der Palast- oder Moschee-Treppe nach vorne bewegt, darf er 1 zusätzlichen Schritt machen.



Lukas hat 1 Gaukler-Papp-Keshi auf dem Großen Platz eingesetzt, der ihm ermöglicht, 1 Schritt mit seinem Imamschüler auf der Moschee-Treppe zu machen. Er darf die Figur nun 1 zusätzlichen Schritt bewegen, also insgesamt 2 Felder weit.







## 49 00

Hat der Spieler das letzte Feld der Moschee-Treppe erreicht, erhält er für jeden weiteren Schritt 2 Punkte statt 1 Punkt.



## 50 00

Ein Wasserverkäufer-Papp-Keshi bringt dem Spieler beim Nutzen eines Assistenten im entsprechenden Bezirk ab sofort 1 Wasser und zusätzlich 2 Punkte.



#### 5100

Führt der Spieler die Bezirksaktion "Großer Platz" aus, erhält er am Ende der Aktion alle Boni der Felder, an die jetzt die Abschnitte der Zuschauer-Scheibe mit

nur 1 Zuschauer anliegen. Die Boni gibt es zusätzlich und es müssen keine Gaukler-Papp-Keshis auf den Feldern eingesetzt sein.

Beispiel:

Sarah erhält 1 Wasser, 1 Dattel und darf ihren Sultanshöfling um 1 Schritt auf der Palast-Treppe vorgehen.





## 52 **00**

Hat der Spieler das letzte Feld der Palast-Treppe erreicht, erhält er für jeden weiteren Schritt 2 Punkte statt 1 Punkt.



## 53 **M**

Der Spieler darf sofort eine beliebige Bezirksaktion durchführen.



## 5400

Immer wenn der Spieler einen Gaukler-Papp-Keshi auf dem "Großen Platz" einsetzt, erhält er den entsprechenden Einsetzbonus und zusätzlich den Einsetzbonus der beiden benachbarten Felder.

Dabei muss auf den benachbarten Feldern kein Gaukler-Papp-Keshi eingesetzt sein, um den Bonus zu erhalten.

Beispiel: Marie setzt 1 Gaukler-Papp-Keshi ein. Als Bonus erhält sie 2 Punkte sowie zusätzlich 1 Wasser und 1 Dinar aus dem Vorrat.





## 55 **M**

Der Spieler geht sofort 3 Schritte auf der Palastund der Moschee-Treppe nach vorne. Er erhält dabei alle üblichen Boni. Der Spieler entscheidet, in welcher Reihenfolge er die Treppen nach oben steigt.



## 56 00

Hat der Spieler mit seinem Fischer das Anlegefeld (letztes Feld des Flusses "Tensift") erreicht, erhält er für jeden weiteren Schritt 2 Punkte statt 1 Punkt.



## 57 **N**

Der Spieler legt sofort einen Wasserverkäufer-Papp-Keshi aus dem Vorrat links neben das Assistentenfeld im "Souk" und erhält sofort 3 Wasser.

Ab dem nächsten Zug erhält er für diesen Wasserverkäufer-Papp-Keshi entsprechend der Regeln für die roten Keshis in den anderen Bezirken immer dann für jeden seiner dort platzierten Assistenten 1 Wasser, wenn er die Bezirksaktion "Souk" nutzt (Warentausch oder Luxusware kaufen) oder 1 neuen Waren-Papp-Keshi nimmt.



## 58 V

Der Spieler bezahlt 1 Dattel und nimmt sich 1 orange Gelehrten-Schriftrolle aus der Auslage (7 Gelehrten-Keshis). Sein grauer Keshi-Anzeiger darf dabei auch unter "7" stehen.



## 59 W

Der Spieler erhält sofort alle Boni, die sich auf der Linie zwischen seinen 2 Figuren auf der Palastund der MoscheeTreppe befinden.

#### Beispiel:

Lukas erhält 1 Dinar, 3 Punkte sowie sowie 1 roten Papp-Keshi aus dem Vorrat. Zudem darf er seinen hellgrünen Keshi-Anzeiger um 1 Feld nach oben ziehen.





## 6000

Immer wenn der Spieler einen Bonus von Stromschnellen auf dem Fluss "Tensift" erhält, bekommt er den Bonus 2-mal statt 1-mal.

## 61-72: Man benötigt 7 Gelehrte + muss 3 Datteln bezahlen



#### 6100

In der Phase: "Keshis nehmen & einsetzen" darf der Spieler **immer** 2 beliebige Keshis von den herausgefallenen Keshis nehmen. Diese beiden Keshi dürfen sowohl gleichfarbig als auch verschiedenfarbig sein.

Ausnahme: Sollte insgesamt nur noch 1 Keshi im Auslauf liegen oder der Spieler keinen anderen Keshi nehmen dürfen, weil seine entsprechenden Bezirke komplett gefüllt sind, kann und darf er nur 1 Keshi nehmen.



Beispiel:
Jan entscheidet
sich, je 1 Keshi in
Hellgrün und in
Rosa zu nehmen.
Er hätte aber
z.B. auch die
2 hellgrünen
Keshis nehmen
dürfen, oder eine
beliebige andere
Kombination.



## 62 **M**

Der Spieler aktiviert sofort 3 seiner erkundeten (offen ausliegenden) Oasen, ohne etwas dafür bezahlen zu müssen.



**Hinweis:** Eine Wüstenstadt kann mit diesem Plättchen NICHT aktiviert werden!



#### 6300

Immer wenn der Spieler durch das Überqueren einer Schwelle auf der Palast- bzw. Moschee-Treppe einen Linien-Bonus bekommt, darf er sich 2 unterschiedliche Boni von der Linie nehmen statt nur 1 Bonus.



## 64 **M**

Der Spieler nimmt sich 1 beliebigen Papp-Keshi aus dem Vorrat und setzt ihn den Regeln entsprechend sofort ein <u>oder</u> setzt seinen Keshi-Anzeiger einer beliebigen Farbe 1 Feld nach oben. Anschließend führt er die Bezirksaktion aus, in die er den Keshi eingesetzt/hochgesetzt hat.



## 65 00

Der Spieler führt die Bezirksaktion: "Großer Platz" ab jetzt immer 2-mal nacheinander aus. Dabei wird auch die Zuschauerscheibe jeweils 1-mal gedreht.

Beispiel:

- 1) Marie dreht die Zuschauerscheibe und entscheidet sich danach für dreimal 2 Punkte.
- 2) Dann dreht sie die Scheibe ein weiteres Mal und erhält 3 Wasser aus dem Vorrat.





# 7 00 00 April : + April :

## 6600

Immer wenn der Spieler Stadttore erwirbt, erhält er **2 Papp-Keshis** in der entsprechenden Stadttorfarbe statt 1 Papp-Keshi <u>oder</u> setzt seinen Keshi-Anzeiger der entsprechenden Farbe 2 Felder statt 1 Feld nach oben.



**Hinweis:** Sollte der Spieler auch die Schriftrolle Nr. 36 besitzen, dürfen die beiden Keshis in beliebigen, auch unterschiedlichen Farben sein.



# 67 **▼**Dreimal:

Der Spieler erhält einen beliebigen Papp-Keshi aus dem Vorrat und setzt ihn den Regeln entsprechend sofort ein <u>oder</u> setzt seinen Keshi-Anzeiger einer beliebigen Farbe 1 Feld nach oben.



#### 68 00

Immer wenn der Spieler eine Oase erkundet (auf die Vorderseite dreht), wird die Oase sofort einmal wie in der Schlusswertung gewertet.

Anschließend bleibt die Oase offen auf ihrem Platz in der Sahara liegen ("erkundet") und kann später vom Spieler aktiviert werden.



## 69 🖰

Beim Flussbonus am Rundenende erhält der Spieler **alle** Boni seiner überquerten Stromschnellen statt 1 Bonus.



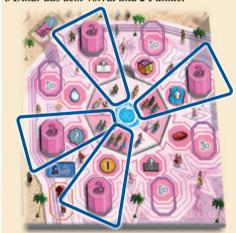
## 70 **M**

Der Spieler erhält sofort alle Boni seiner eingesetzten Gaukler-Papp-Keshis auf dem "Großen Platz".

Die Höhe des jeweiligen Bonus richtet sich nach der gerade an dem Feld anliegenden Anzahl von Zuschauern auf der Zuschauer-Scheibe.

Beispiel: Jan erhält für jeden seiner insgesamt 4 eingesetzten Keshis den Bonus gemäß der aktuellen Zuschaueranzahl:

1 Schritt mit seinem Sultanshöfling auf der Palast-Treppe, 3 Schritte auf dem Fluss Tensift, 3 Dinar aus dem Vorrat und 2 Punkte.





## 71 M

Der Spieler wertet sofort eine seiner aktivierten Oasen. Die Oase bleibt anschließend aktiviert und kann am Ende des Spiels erneut gewertet werden.



## 72 **\**

Der Spieler darf beliebig viele Ressourcen (Dattel, Wasser und Dinar) abgeben und erhält je abgegebener Ressource 2 Punkte.



# Oasen & Wüstenstädte (Erweiterung 5)

Aktivierte Oasen (max. 3) und Wüstenstädte werden am Ende des Spiels gewertet und bringen Punkte. Dabei gibt es umso mehr Punkte, je häufiger der Spieler die Bedingung des Plättchens erfüllt hat. Zur Erfüllung zählen IMMER nur die eigenen Ressourcen/ Materialien auf dem eigenen persönlichen Tableau oder dem eigenen Vorrat.

Zum schnellen Nachschlagen der jeweiligen Oase kann in der Übersicht nach der Plättchennummer der Oase (obere linke Ecke) gesucht werden. Oasen, die in ihrer Funktion gleich sind und sich nur in Details unterscheiden, sind in der Übersicht zusammengefasst.

## **Oasen**



#### 01 - 04

Der Spieler erhält für jedes gebaute Stadttor in den entsprechenden Farben die abgebildeten Punkte.

Beispiel: Für 1 Tor in Schwarz, 3 in Türkis und 2 in Hellgrün auf seinem Tableau erhält Jan 12 Punkte.



#### 05 - 13

Der Spieler erhält 3 Punkte und zusätzlich 1 Punkt für jeden Papp-Keshi in der entsprechenden Farbe, der sich auf seinem persönlichen Tableau befindet <u>oder</u> Punkte gemäß der Zahl neben dem entsprechenden Keshi-Anzeiger. Sollte ein Spieler keinen einzigen Papp-Keshi in der entsprechenden Farbe haben, <u>oder</u> der Keshi-Anzeiger auf "0" stehen, erhält er nur 3 Punkte (3+0).







#### 14-18

Der Spieler erhält für jedes Plättchen mit der dargestellten Luxusware die abgebildeten Punkte.

Beispiel: Lukas hat im Spielverlauf 3 Prunkschuhe erworben und erhält dafür 6 Punkte.



## 19-21

Der Spieler erhält 3 Punkte und zusätzlich 1 Punkt für jede abgebildete Ressource, die der Spieler in der Schlusswertung bei der Berechnung der Punkte dieses Plättchens in den allgemeinen Vorrat abgibt. Es dürfen maximal 12 Ressourcen abgegeben werden. Sollte der Spieler keine einzige abgebildete Ressource abgeben können, erhält er nur 3 Punkte (3+0).

Beispiel: Marie hat zur Schlusswertung noch 5 Datteln in ihrem persönlichen Vorrat, die sie nun abgibt. Sie erhält insgesamt 8 Punkte (3+5).



## 22-23

Der Spieler erhält 3 Punkte und zusätzlich 1 Punkt für: Jede von ihm erworbene Luxusware (22) Jede von ihm erworbene Gelehrten-Schriftrolle (23)

Sollte der Spieler keine einzige Luxusware bzw. Gelehrten-Schriftrolle besitzen, erhält er nur 3 Punkte (3+0)



#### 24

Der Spieler erhält 4 Punkte für jeden Bezirk, in dem maximal 3 Papp-Keshis liegen/der Keshi-Anzeiger bei maximal 3 steht. Der Wasserverkäufer-Papp-Keshi zählt hierbei nicht mit.

Ausnahme: Der Souk. Dieser wird hier nicht gewertet.

Beispiel: Jan hat in 4 Bezirken jeweils nicht mehr als 3 Keshis in der Farbe des Bezirks eingesetzt. Er erhält 16 Punkte.



#### 25

Der Spieler erhält 4 Punkte für jeden komplett gefüllten Bezirk, also mit 8 Keshis der entsprechenden Farbe/Keshi-Anzeiger bei 8 **und** 1 Wasserverkäufer-Keshi. **Ausnahme:** Der Souk. Dieser wird hier nicht gewertet.



#### 20

Der Spieler erhält 3 Punkte für jede aktivierte Oase. Hierbei zählen **alle** aktivierten Oasen, nicht nur die 3 Oasen, welche der Spieler für die Wertung auswählt.



## 27, 28

Der Spieler erhält 7 Punkte, wenn er das letzte Feld der Palast- (27) bzw. Moschee-Treppe (28) erreicht hat.



#### 29

Der Spieler erhält 7 Punkte, wenn er auf der Palastund Moschee-Treppe zusammen mindestens 5 Schwellen in neue Abschnitte überquert hat.

Beispiel: Sarah steht mit ihrem Sultanshöfling auf dem Palast (hat mit ihm also alle 4 Schwellen überschritten) und mit dem Imamschüler im zweiten Abschnitt zwischen der 1. und 2. Schwelle.





## 30

Der Spieler erhält 7 Punkte, wenn er am Ende des Spiels mit seinem Fischer an einem Steg des Anlegefeldes angelegt hat (letztes Feld des Flusses "Tensift").

## Wüstenstädte



#### 01

Der Spieler erhält 2 Punkte für **jedes** auf seinem persönlichen Tableau gebaute Stadttor.



Der Spieler zählt alle Papp-Keshis (außer Waren-Keshis [orange, gelb, lila]) auf dem persönlichen Tableau und addiert die Werte, die seine Keshi-Anzeiger errreicht haben Das Ergbnis wird durch 3 geteilt und ggfs. abgerundet. Der Spieler erhält Punkte in Höhe dieses Wertes.

Beispiel: Der Wert aller Keshi-Anzeiger plus die Anzahl aller Papp-Keshis auf Sarahs Tableau beträgt insgesamt 41 (siehe Abbildung links [Oase 05-13], bzw. S.18 der Anleitung). Sie erhält für je 3 davon 1 Punkt, insgesamt also 13 Punkte.



#### 02

Der Spieler erhält 2 Punkte für jede von ihm erworbene Luxusware.



#### 03

Der Spieler erhält 2 Punkte für jede von ihm erworbene Gelehrten-Schriftrolle.



Der Spieler erhält 1 Punkt für jeden Schritt auf dem Fluss "Tensift", den er im dritten Durchgang mit seinem Boot gefahren ist. Schritte, die er nach Erreichen des letzten Feldes getan hat, zählen hier nicht mit.



#### 04

Der Spieler erhält 1 Punkt für jeden Schritt, den er mit seiner Figur auf der Palast-Treppe gegangen ist (maximal 16). Schritte, die er nach Erreichen des letzten Feldes getan hat, zählen hier nicht mit.



#### 08

Der Spieler erhält 2 Punkte für jeden Bezirk mit mindestens 4 Papp-Keshis/Keshi-Anzeigern bei 4 oder mehr. Hierbei zählen auch die Wasserverkäufer-Papp-Keshis in den Bezirken (in diesem Fall reicht ein Anzeiger-Keshi, der bei 3 steht).

Ausnahme: Der Souk. Dieser wird hier nicht gewertet.



#### 05

Der Spieler erhält 1 Punkt für jeden Schritt, den er mit seiner Figur auf der Moschee-Treppe gegangen ist (maximal 16). Schritte, die er nach Erreichen des letzten Feldes getan hat, zählen hier nicht mit.



#### 09

Der Spieler erhält Punkte für jeden seiner Gaukler-Papp-Keshis auf dem "Großen Platz"

Je Gaukler-Papp-Keshi erhält der Spieler Punkte gemäß der Anzahl der an dem Keshi anliegenden Zuschauer auf der Zuschauer-Scheibe.



Beispiel:

Lukas hat mit seinem Imamschüler das unterste Feld des 4. Abschnitts erreicht und ist somit 11 Schritte gegangen – er erhält 11 Punkte.



Marie hat 3 Gaukler-Papp-Keshis auf ihrem Großen Platz. Diese sind benachbart zu 1, 3 und 2 Zuschauern. Sie erhält also 6 Punkte.

Die Wüstenstädte mit den Zahlen 10-12 geben nicht am Ende des Spiels Punkte, sondern bringen beim Aktivieren eine Sofortaktion, die der Spieler umgehend ausführt.

11



## **10**

Der Spieler darf sich eine beliebige offenliegende Gelehrten-Schriftrolle aus der Auslage nehmen. Hierfür braucht der Spieler nicht die Voraussetzungen zu erfüllen und muss auch nicht die Dattelkosten zahlen.



Waren-Keshis abgeben. Beispiel: Sarah wählt die Luxusware mit der Hals-



Die Kosten von 3 bzw 2 Keshis in Lila bzw.

Der Spieler darf sich eine

beliebige offenliegende

Auslage nehmen. Er muss

für die Luxusware keine

Luxusware aus der



Orange muss sie nicht bezahlen.



## 12

Der Spieler darf sich sofort ein beliebiges Stadttor vom Spielplan nehmen und einbauen. Er muss keinen Dinar für das Stadttor bezahlen.

erhält oder verliert aber die Punkte und bekommt 1 Papp-Keshi in der entsprechenden Farbe oder setzt den entsprechenden Keshi-Anzeiger 1 Feld nach oben. Er erhält 2 Punkte extra, wenn das Stadttor auf dem passenden Feld eingebaut wird.

Hinweis: Der Spieler benötigt hierzu 1 freien

Wächter-Papp-Keshi auf seinem Wachturm, der nach dem Einsetzen des Tores vor dieses versetzt wird!



Beispiel: Lukas wählt das rot markierte Plättchen und darf als Sofort-Effekt 3 beliebige Keshis einsetzen/vorsetzen. Die Datteln muss er nicht bezahlen und der graue Keshi-Anzeiger auf seinem persönlichen Tableau muss nicht bei 7 stehen.



Beispiel: Jan wählt ein türkises Tor vom rechten Werkstattfeld. Er erhält 7 Punkte und kann das Tor passend einbauen, wofür er weitere 2 Punkte erhält. Er stellt 1 freien Wächter vom Wachturm dazu. Dann setzt er den türkisen Keshi-Anzeiger vor.

## FLUSS-PLÄTTCHEN

Am Ende eines Durchgangs erhält der Spieler, der auf dem Fluss "Tensift" am weitesten vorne steht, den Bonus des Fluss-Plättchens. Im letzten Durchgang erhalten 2 Spieler einen Bonus (außer im Spiel zu Zweit. Dort entfällt der Bonus für den Zweitplatzierten). Zum schnellen Nachschlagen des jeweiligen Plättchens kann in der Übersicht nach der Plättchennummer (untere linke Ecke) gesucht werden.

Vorderseite:



01

Der Spieler darf eine beliebige Bezirksaktion ausführen.



Rückseite:

02

Zu <u>Spielbeginn</u> werden 3 der **übriggebliebenen Oasen** offen neben dem Spielplan gelegt. Der Spieler, der die erste Flusswertung gewinnt, darf sich nun 1 dieser

Oasen aussuchen und sie sofort aktivieren, ohne Ressourcen bezahlen zu müssen. Dieser Spieler könnte am Ende des Spiel ggf. 7 aktive Oasen haben. Er legt dann die siebte aktivierte Oase rechts neben seinem Vorratstableau ab.



03

**Zweimal:** Der Spieler erhält einen beliebigen Papp-Keshi aus dem Vorrat und setzt ihn den Regeln entsprechend sofort ein <u>oder</u> setzt seinen Keshi-Anzeiger einer beliebigen Farbe 1 Feld nach oben (ggfs. mit Einsetzbonus!).



)4

Der Spieler erhält 5 Punkte.



05

Der Spieler, der am weitesten vorne ist, erhält 7 Punkte, der Zweitplatzierte erhält 3 Punkte.



06

Der Spieler, der am weitesten vorne ist, erhält 6 beliebige Ressourcen, der Zweitplatzierte erhält 3 beliebige Ressourcen.



07

Der Spieler erhält einen Wasserverkäufer-Papp-Keshi und darf ihn den Regeln entsprechend sofort einsetzen.



08

Der Spieler erhält 3 Punkte.



Ng

Der Spieler stellt zu Beginn des nächsten Durchgangs seinen Fischer auf dem Fluss "Tensift" direkt auf das Feld mit dem Krokodil. Er startet den nächsten Durchgang also mit Vorsprung vor den anderen Spielern.



10

Der Spieler nimmt sich je 1 Waren-Papp-Keshi aller 3 Farben aus dem Vorrat und legt sie sofort im "Souk" ab.



11

Der Spieler, der am weitesten vorne ist, darf mit seiner Figur 3 Schritte auf der Palastoder der Moschee-Treppe ziehen. Der Zweitplatzierte darf 1 Schritt ziehen.



12

Der Spieler, der am weitesten vorne ist, darf sich hier einen Bonus auswählen, der Zweitplatzierte erhält den anderen.

weitplatzierte darf 1 Schritt ziehen.

**Bonus:** 1 Punkt je gebautes Stadttor.

Bonus: Punkte entsprechend der Position des hellgrünen Keshi-Anzeigers.



13

Der Spieler nimmt sich 1 Gaukler-, 1 Karawanenführer- oder 1 Wächter-Papp-Keshi aus dem Vorrat und setzt ihn den Regeln entsprechend sofort ein.



14

Der Spieler erhält 1 Wasser, 1 Dinar und 1 Dattel aus dem Vorrat.



15

Der Spieler darf 2 seiner bereits erkundeten (offen ausliegenden) Oasen kostenlos aktivieren.



16

Der Spieler führt 2-mal hintereinander die Bezirksaktion "Großer Platz" aus. Zu Beginn der beiden Aktionen dreht er wie üblich die Zuschauer-Scheibe um 1 Feld weiter.



**Bonus:** 

17

Der Spieler, der am weitesten vorne ist, darf sich hier einen Bonus auswählen, der Zweitplatzierte erhält den anderen.



18

Der Spieler, der am weitesten vorne ist, darf sich hier einen Bonus auswählen, der Zweitplatzierte erhält den anderen.

Bonus: 1 Dattel und 1 Münze für jeden seiner eingesetzten Gaukler-Papp-

1 Wasser und 1 Dattel für jeden seiner eingesetzten Wasser-

verkäufer-Papp-Keshis.

**Bonus:** Der Spieler zählt alle Papp-Keshis auf seinem persönlichen Tableau, addiert die Werte seiner Keshi-Anzeiger, teilt das Ergbnis durch 4 (ggfs. abgerundet) und erhält Punkte in Höhe dieses Wertes.

**Bonus:** 2 Punkte für jede selbst erworbene Luxusware.



