Diese Erweiterung enthält 6 Module, die ihr in beliebiger Kombination spielen könnt. Je nachdem, womit ihr spielen wollt, müsst ihr evtl. einzelne Plättchen aussortieren, die nur in Kombination mit bestimmten Modulen nutzbar sind. Unsere Empfehlung für die ersten Partien ist, sich für die NOMADEN oder das KAMELRENNEN zu entscheiden und zusätzlich entweder die Spezialgebäude oder die Neuen Versorgungs-Plättchen zu benutzen. Die Neuen Luxus-WAREN und OASEN könnt ihr grundsätzlich hinzufügen.

INHALTSVERZEICHNIS

Die Nomaden	1
Das Kamelrennen	2
Die Spezialgebäude	5
Neue Versorgungs-Plättchen	7
Neue Luxuswaren	8
Neue Oasen	8
Der Paschabot – Solo-Spielanleitung für Marrakesh	9

Essential Edition:

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

DIE NOMADEN

Spielmaterial

- 20 Nomaden-Keshis (Holz)
- 20 Nomaden-Keshi (Papp-Plättchen für die Essential Edition)
- 1 Nomaden-Tableau



Anderungen im Spielaufbau

Das Nomaden-Tableau wird neben dem Würfelturm platziert und die Holz-Nomaden-Keshis werden als Vorrat auf das Tableau gelegt.

Essential Edition:

Die Papp-Nomaden-Keshis werden ebenfalls auf das Nomaden-Tableau gelegt.

Anderungen im Spielablauf

In jeder Runde stellt ihr 1 Nomaden-Keshi vom Nomaden-Tableau in den Turm-Auslauf, nachdem ihr alle von den Spielern ausgewählten Keshis in den Turm geworfen und im Auslauf sortiert habt.

Beim "Keshis nehmen" haben die Spieler nun die Wahl, entweder 1-2 Keshis einer Farbe oder den Nomaden-Keshi zu nehmen. Der Nomaden-Keshi muss sofort mit 1 Dattel und 1 Wasser bezahlt werden.

Der Nomaden-Keshi kann in jedem Bezirk (außer dem Souk) und sogar als Wasserverkäufer eingesetzt werden. Er zählt als 1 Keshi dieses Bezirks. Spieler erhalten außerdem den Einsetzbonus, sofern er auf dem Großen Platz (rosa), der Dattel-Plantage (grün) oder der Sahara (braun) eingesetzt wird.

Pro Runde steht immer nur 1 Nomaden-Keshi zur Verfügung. Wenn alle anderen Keshis genommen worden sind und auch danach kein Spieler den Nomaden-Keshi nehmen möchte oder kann, wird er zurück auf das Nomaden-Tableau gestellt und das Spiel geht weiter.

Essential Edition:

Wird ein Nomaden-Keshi in den grünen. weißen, schwarzen, oder türkisen Bezirk gesetzt, so wird der Holz-Keshi ein Feld oberhalb des Marker-Keshis auf der Keshi-Leiste eingesetzt. Es bewegt sich zusammen mit dem Marker nach oben.

Der Nomaden-Keshi wird gegen einen Papp-Keshi getauscht, wenn er in den rosa, beigen, oder braunen Bezirk gesetzt wird.

Einmal pro Runde, bevor der aktive Spieler seine Assistenten nutzt, kann er sich für jeden Nomaden-Keshi entscheiden, ob er ihn in einen anderen Bezirk (außer den Souk) umsetzen möchte. Einen Nomaden-Keshi umzusetzen kostet 1 Dinar. Ggfs. erhält der Spieler den Einsetzbonus, sofern der neue Bezirk einen solchen bringt.

Wichtig: Ein Nomaden-Keshi darf nicht von einer erkundeten oder aktivierten Oase weggesetzt werden. Ein Nomaden-Keshi, der einem Stadttor in der Medina zugeteilt ist, darf nicht umgesetzt werden (wohl aber aus dem Wachturm).

Essential Edition:

Tauscht bei Bedarf den Holz-Keshi gegen einen Papp-Keshi und umgekehrt, je nachdem, von wo nach wo ihr den Keshi versetzt.

Anderungen bei der Schlusswertung

Bei der Wertung der komplett gefüllten Bezirke werden auch die in dem jeweiligen Bezirk platzierten Nomaden-Keshis eingerechnet.

Nomaden-Keshis zählen allerdings nicht dazu, wenn ein Oasen-Plättchen eine bestimmte Keshi-Farbe fordert, auch wenn der Nomaden-Keshi in dem entsprechenden Bezirk eingesetzt ist.



Beispiel:

Für dieses Plättchen erhält der Spieler 1 Punkt pro weißem Keshi im Palast-Bezirk seines persönlichen Tableaus. Für dort platzierte Nomaden-Keshis erhält er keine Punkte.

Essential Edition:

Für den grünen, weißen, schwarzen, oder türkisen Bezirk gilt: Erhalte Punkte in Höhe des aktuellen Werts des Keshi-Anzeigers.

Das Kamelrennen

Spielmaterial

- 4 Kamele (je 1 pro Spielerfarbe)
- 22 Kamelmist (17× im Wert 1, 5× im Wert 3)
- 1 Rennstrecke (bestehend aus 3 Teilstücken) -
- 6 Belohnungs-Plättchen (doppelseitig) -
- 50 Papp-Keshis (je 10 in grün, grau, weiß, schwarz und türkis für die Essential Edition)

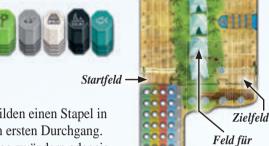
Änderungen im Spielaufbau

Die Rennstrecke wird zusammengesetzt und neben den Spielplan gelegt.

Jeder Spieler nimmt sich ein **Kamel** in seiner Farbe und stellt es auf das **Startfeld** der Rennstrecke, über der Spalte seines Zuschauerbereichs (an der Farbe zu erkennen).

Die **Belohnungs-Plättchen** werden gemischt. Dann werden 3 davon gezogen. Diese bilden einen Stapel in der Mitte der Rennstrecke. Das oben liegende Plättchen ist das aktive Plättchen für den ersten Durchgang. Die Spieler dürfen sich alle 3 Plättchen jederzeit angucken, jedoch ohne deren Reihenfolge zu ändern oder sie umzudrehen. Die übriggebliebenen Plättchen werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

Der Kamelmist wird auf das entsprechende Feld auf der Rennstrecke gelegt.



Feld für Kamelmist

> plättchen – Zuschauerbereich

Belohnungs-

Essential Edition - Änderungen beim Aufbau der Schriftrollen und Luxuswaren (notwendig für einige der Belohnungsplättchen):

Alle Gelehrten-Schriftrollen werden nach Farbe sortiert und gemischt. Dann werden von jeder Farbe 3 möglichst gleich hohe verdeckte Stapel gebildet und jeweils das oberste Plättchen aufgedeckt. Die Luxusgüter werden gemischt und auf 5 möglichst gleichhohe Stapel verteilt, von denen jeweils das oberste aufgedeckt wird.

Spielidee

Um das Rennen gewinnen zu können, sollten die Spieler möglichst viele Keshis im Zuschauerbereich einsetzen. Diese feuern das Kamel an und lassen es so schneller in Richtung Ziellinie laufen. Die eingesetzten Keshis können aber auch für starke Belohnungen am Ende eines Durchgangs eingetauscht werden. Vorsicht, sich zu weit zurückfallen zu lassen ist keine Option, denn dann sammelt ihr Kamelmist, der einen am Ende des Spiels viele Punkte verlieren lässt.

Änderungen im Spielablauf

Jedesmal, wenn ein Spieler auf beliebige Weise einen Keshi erhält, darf er sich entscheiden, diesen wie üblich auf seinem persönlichen Tableau zu verwenden, oder ihn in seinem Zuschauerbereich auf der Rennstrecke einzusetzen. Der Keshi wird auf einen freien Platz im eigenen Zuschauerbereich platziert.

Essential Edition:

Vor dem Einsetzen im Zuschauerbereich wird der Holz-Keshi gegen einen Papp-Keshi getauscht, der dann über die Ausstanzung gelegt wird.

Ausnahme: Waren-Keshis dürfen nicht im Zuschauerbereich eingesetzt werden.

Hinweis: Durch die Erweiterung KAMELRENNEN darf ein Spieler ggfs. weiterhin Keshis nehmen, wenn der farblich entsprechende Bezirk auf seinem persönlichen Tableau schon voll ist. Er muss diese Keshis dann in seinem Zuschauerbereich einsetzen. Erst wenn auch hier kein Platz mehr frei sein sollte, darf der Spieler keine Keshis dieser Farbe mehr nehmen.

Anmerkung: Nomaden-Keshis können ebenfalls platziert werden. Sie zählen als eigene Farbe und können für Belohnungen eingetauscht werden. Sie können im weiteren Spiel gegen Bezahlung von 1 Dinar auch wieder in in einen anderen Bezirk umgesetzt werden.

Sofort nach dem Einsetzten läuft das eigene Kamel nach vorne. Die Anzahl der Felder hängt dabei von der Anzahl unterschiedlicher Keshis (Farben) im eigenen Zuschauerbereich ab:

Anzahl unterschiedlicher Farben	1	2	3	4	5	6	7	8
Schritte des Kamels	1	2	2	2	3	3	4	4

Auch wenn ein Keshi einer Farbe eingesetzt wird, die bereits im eigenen Zuschauerbereich vorhanden ist, bewegt sich das Kamel anhand der Tabelle gemäß der Anzahl der Keshi-Farben.



vorhanden). Sie setzt ihr Kamel 2 Felder vor.

Überschreitet ein Kamel eine **Etappenlinie**, darf sich der Spieler 1 Waren-Keshi aussuchen und 1 Kamelmist abwerfen. Überquert der Spieler mit seinem Kamel als erster diese Linie, erhält er zusätzlich 1 Dinar.

Um mit seinem Kamel auf eine Brücke zu ziehen, muss der Spieler die dort geforderten Ressourcen abgeben:

- Kann und möchte er bezahlen, läuft das Kamel die noch verbliebenen Felder weiter.
- Bezahlt er nicht, bleibt das Kamel auf dem Feld vor der Brücke stehen. Übrige Schritte verfallen.

Überschreitet ein Kamel die **Ziellinie**, erhält der Spieler sofort 5 Punkte. Zusätzlich wird das Kamel auf das höchste noch freie Feld des Podiums gestellt, was seiner Platzierung bei Spielende entspricht. Die Podiumspunkte werden erst in der Schlusswertung ausgeschüttet.

Änderungen in der Durchgangswertung

Am Ende eines Durchgangs findet eine Belohnungsphase statt. Diese findet nach der Flusswertung und vor der Versorgung der Bewohner statt:

1. Kamelmist

Auf der Rennstrecke befinden sich 5 Linien, die ein Kamel passieren kann: Start, erste, zweite und dritte Etappenlinie, sowie die Ziellinie. Alle Spieler deren Kamel hinter dem führenden Kamel liegen, prüfen nun, ob und wie viel Kamelmist sie nehmen müssen: Für jede Linie, die zwischen dem führenden Kamel und dem eigenen Kamel liegt, muss sich der Spieler 1 Kamelmist nehmen.

2. Belohnungs-Plättchen

Das oben liegende Belohnungs-Plättchen zeigt verschiedene Kombinationen von Keshis, die Spieler aus ihrem Zuschauerbereich in den allgemeinen Vorrat zurücklegen können, um die Belohnung zu erhalten. Sie dürfen mehrere Belohnungen kaufen, auch mehrmals dieselbe, sofern sie die die geforderten Keshis abgeben können.

Nach der Belohnungsphase wird das oben liegende Belohnungs-Plättchen abgeworfen und das nächste Plättchen ist nun aktiv.

Anderungen in der Schlusswertung

Kamelmist

Je nachdem, wie viel Kamelmist ein Spieler hat, verliert er Punkte gemäß folgender Tabelle:

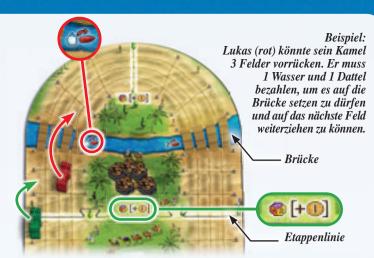
Menge an Ka	amelmist	1	2	3	4	5	6	7
Punkteal	ozug	2	4	7	10	13	16	20

Für jeden Kamelmist über 7 verliert der Spieler weitere 5 Punkte.

Rennplatzierung

Um hierbei Punkte zu erhalten, muss ein Kamel auf dem Podium stehen oder mindestens die erste Etappenlinie passiert haben. Die Punkte für die Platzierung sind auch auf dem Podium angegeben. Wenn mehrere Kamele gleich weit gelaufen sind, werden die entsprechenden Platzierungspunkte addiert und dann auf die Anzahl der Kamele aufgeteilt (abgerundet). Folgende Punkte werden vergeben:

Rennplatzierung	1	2	3	4
Punkte	16	8	4	2



Beispiel:

Sarah (grün) rückt ihr Kamel 2 Felder vor. Es überquert dabei die erste Etappenlinie und sie erhält einen Waren-Keshi ihrer Wahl aus dem Vorrat. Weil ihr Kamel nicht das erste ist, das diese Linie überschreitet, erhält sie jedoch keinen Dinar. Wenn sie Kamelmist hätte, dürfte sie außerdem 1 Kamelmist abwerfen.



Durchgangswertungsbeispiel:

Lukas' rotes Kamel ist aktuell auf dem ersten Platz, es hat die erste Etappenlinie überschritten.

Sarahs grünes Kamel hat diese Linie ebenfalls überguert, darum erhält sie keinen Kamelmist.

Maries gelbes Kamel befindet sich zwischen der Startund der ersten Etappenlinie, Sie erhält 1 Kamelmist.

Jans blaues Kamel hat das Startfeld nicht verlassen, es befinden sich also 2 Linien zwischen ihm und dem Erstplatzierten. Jan erhält 2 Kamelmist.



Beispiel: Jans blaues Kamel hat das Startfeld im gesamten Spiel nicht verlassen. So hat er insgesamt 9 Kamelmist angesammelt. Für die ersten 7 verliert er 20 Punkte. Für die 2 weiteren nochmal jeweils 5 Punkte. Insgesamt verliert

Beispiel:

Lukas' Kamel hat als einziges das Ziel erreicht. Er erhält 16 Punkte für den ersten Platz. Sarahs und Maries Kamel liegen genau gleichauf. Sie teilen sich die aufsummierten Punkte für den zweiten und dritten Platz (8+4) und erhalten je 6 Punkte. Jans Kamel hat die erste Etappenlinie nicht überschritten, darum erhält er die 2 Punkte für den vierten Platz nicht.

er also 30 Punkte.

Belohnung gegen Abgabe von 1 Keshi der gezeigten Farbe (linke Hälfte):



Erhalte 2 Punkte.



Erhalte 2 Dinar.



Erhalte 2 Wasser.



Erhalte 2 Datteln.



Erhalte 1 beliebige Ressource.



Erhalte 2 Waren-Keshis einer Farbe.

ODER: Gegen Abgabe von 1 Keshi der anderen gezeigten Farbe (rechte Hälfte): Lege 1 Kamelmist ab.

Belohnung gegen Abgabe von 1 Keshi der gezeigten Farbe + 1 Keshi in beliebiger Farbe:



Erhalte 3 Punkte



Erhalte 4 Dinar.



2 Schritte auf der weißen Palast-Treppe.



2 Schritte auf dem Fluss



Wähle und nimm eine graue Gelehrten-Schriftrolle aus einem Stapel, ohne die geforderten grauen Keshis zu berücksichtigen oder die Dattel zu bezahlen. Der Stapel wird erneut gemischt und das oberste

Plättchen aufgedeckt.**



Erhalte 3 beliebige Ressourcen.



Erhalte 2 Punkte und 2 Wasser.



2 Schritte auf der schwarzen Moschee-Treppe.



Erhalte einen beliebigen 2-Zuschauer-Bonus vom Großen Platz (dort muss kein Keshi eingesetzt sein).

Belohnung gegen Abgabe von 1 Keshi der gezeigten Farbe + 2 Keshis in beliebigen, unterschiedlichen Farben:



Erhalte 5 Punkte.



Erhalte 3 Datteln und 3 Wasser.



Erhalte 5 beliebige Ressourcen.



Erhalte 3 beliebige Waren-Keshis einer Farbe.



Aktiviere 1 Oase, ohne die geforderten Ressourcen zu zahlen.



Erhalte einen beliebigen 3-Zuschauer-Bonus vom Großen Platz (dort muss kein Keshi eingesetzt sein).



Erhalte 3 Dinar und 3 Wasser.



Erhalte 3 Dinar und 3 Datteln.



4 Schritte auf der weißen Palast-und/ oder schwarzen Moschee-Treppe.*



4 Schritte auf dem Fluss und/oder der weißen Palast-Treppe.*



4 Schritte auf dem Fluss und/oder der schwarzen Moschee-Treppe.*



Wähle und nimm eine gelbe Gelehrten-Schriftrolle aus einem Stapel, ohne die geforderten grauen Keshis zu berücksichtigen oder die Dattel zu bezahlen. Der Stapel wird erneut gemischt und das oberste Plättchen aufgedeckt.**

Belohnung gegen Abgabe von 1 Keshi der gezeigten Farbe + 3 Keshis in beliebigen, unterschiedlichen Farben:



Erhalte 8 Punkte.



Erhalte den Fluss Durchgangs-Bonus. (Freie Wahl im dritten Durchgang)



Aktiviere 2 Oasen, ohne die geforderten Ressourcen zu zahlen



4 Schritte auf dem Fluss, der weißen Palast- und/oder schwarzen Moschee-Treppe.*



Wähle und nimm eine Luxusware aus einem Stapel und bezahle 3 Waren-Keshis weniger als verlangt. Der Stapel wird gemischt und das oberste Plättchen aufgedeckt. **



Wähle und nimm eine rosa Gelehrten-Schriftrolle aus einem Stapel, ohne die geforderten grauen Keshis zu berücksichtigen oder die Datteln zu bezahlen. Der Stapel wird erneut gemischt und das oberste Plättchen aufgedeckt.

^{*} Angegeben ist die Gesamtanzahl der Schritte, die vom Spieler beliebig auf die eigenen Spielfiguren auf den Treppen bzw. dem Fluss aufgeteilt werden darf.



DIE SPEZIALGEBÄUDE

Spielmaterial

- 8 Spezialgebäude
- 1 Zuschauer-Scheibe

Änderungen im Spielaufbau und Spielablauf







Vordorsoito

Rückseite

Die Spezialgebäude haben eine Vorder- und eine Rückseite:

Auf der Rückseite sind verschiedene Anfangsressourcen, 1 Keshi sowie eine gelbe Schriftrolle abgebildet. Auf der Vorderseite stehen zusätzlich noch Spezialfähigkeiten, die Spieler während des Spiels nutzen können.

Vor Spielbeginn entscheiden die Spieler gemeinsam, ob sie mit der Vorder- oder Rückseite spielen möchten. Alle Spieler müssen die gleiche Seite benutzen. Die Spezialgebäude werden gemischt und in den Beutel gelegt. Jeder Spieler zieht 2 Gebäude, wählt 1 davon aus und legt dieses mit der vorher vereinbarten Seite nach oben neben sein persönliches Tableau. Die übrigen Gebäude kommen zurück in die Schachtel.

Anstatt der üblichen Startressourcen erhält nun jeder Spieler seine eigene Kombination an Ressourcen, 1 Keshi und 1 gelbe Schriftrolle zum Start des Spiels:

- Als erstes nehmen sich die Spieler den abgebildeten **Keshi**, platzieren ihn im entsprechenden Bezirk und erhalten eventuell einen Einsetzbonus.
- Dann nehmen sich die Spieler die abgebildete Kombination an Ressourcen.
- Zuletzt werden alle gelben Schriftrollen in den Beutel gelegt und gemischt. Jeder Spieler zieht nun 3 Schriftrollen und muss sich für 1 Schriftrolle davon entscheiden. Diese legt er neben sein persönliches Tableau. Zeigt die Schriftrolle eine Sofortaktion, führt er diese jetzt aus.

Haben alle Spieler eine Schriftrolle gewählt, werden alle übrigen gelben Schriftrollen gemischt, wie üblich auf 3 möglichst gleich hohe Stapel verteilt ausgelegt und das jeweils das oberste Plättchen wird aufgedeckt.

Wird mit der Vorderseite gespielt, besitzt jedes Gebäude eine Spezialfähigkeit.

Essential Edition:

Schiebe entweder den entsprechenden Keshi-Marker nach oben oder erhalte einen Papp-Keshi.

Essential Edition - Änderungen im Spielaufbau:

Alle Gelehrten-Schriftrollen werden nach Farbe sortiert gemischt und in je 3 möglichst gleich hohe Stapel aufgeteilt. Von jedem Stapel wird jeweils das oberste Plättchen aufgedeckt.

Die Spezialfähigkeiten (Vorderseite):



Das Dattellager

Vor Spielstart: Der Spieler wirft Keshis in 9 Faben (ohne Waren) in den Beutel, zieht 1 davon heraus und platziert ihn auf der Oasen-Bonusleiste auf dem mit **å** markierten Feld. Beim Spiel zu zweit wird der Keshi auf das rechts davon liegende Feld gestellt.

Während des Spiels: Beim Kauf einer Luxusware bezahlt der Spieler 1 Waren-Keshi weniger, sofern er noch keine Luxusware der gleichen Art besitzt.

Beispiel:

Wer bereits eine Luxusware der Sorte Dolch besitzt und einen weiteren Dolch kaufen möchte, erhält keinen Rabatt von 1 Waren-Keshi. Würde er stattdessen 1 Luxusware "Schuh" kaufen, welche er bislang noch nicht vor sich liegen hat, darf er 1 Waren-Keshi weniger zahlen.



Die Bibliothek

Start des 1. Durchgangs: Der Spieler darf eine **gelbe** Gelehrten-Schriftrolle aus einem Stapel wählen und zu sich nehmen, da er den geforderten grauen Keshi besitzt und sofern er 1 Dattel bezahlt. Der Stapel wird erneut gemischt und das oberste Plättchen aufgedeckt.

Start des 2. Durchgangs: Der Spieler darf eine **rosa** Gelehrten-Schriftrolle aus einem Stapel wählen und zu sich nehmen, sofern er die geforderten grauen Keshis besitzt und 2 Datteln bezahlt. Der Stapel wird erneut gemischt und das oberste Plättchen aufgedeckt.

Start des 3. Durchgangs: Der Spieler darf eine **orange** Gelehrten-Schriftrolle aus einem Stapel wählen und zu sich nehmen, sofern er die geforderten grauen Keshis besitzt und 3 Datteln bezahlt. Der Stapel wird erneut gemischt und das oberste Plättchen aufgedeckt.





Der Übungsraum

Vor Spielstart: Der Spieler tauscht seine Zuschauerscheibe gegen die neue Zuschauerscheibe aus. Dadurch hat er insgesamt 3 Zuschauer mehr als vorher.



Das Bootshaus

Am Start jedes Durchgangs: Der Spieler startet jeden Durchgang mit seinem Fischer auf dem Feld mit dem Krokodil.



Die Baracke

Vor Spielstart: Der Spieler wählt ein beliebiges Stadttor vom ersten Feld (0 Dinar, -3 Punkte). Alle weiteren Regeln beim Kauf eines Stadttors gelten auch hier (Wächter, neuer Keshi, ggf. Extrapunkte).

Während des Spiels: Immer wenn der Spieler im Spiel ein Stadttor kauft, erhält er 1 Punkt zusätzlich.



Das Bethaus

Während des Spiels: Der Spieler erhält zusätzlich 1 Punkt (neben dem 1 Dinar), wenn er einen neuen Abschnitt auf der Moscheeleiste betritt.



Der Kamelstall

Während des Spiels: Der Spieler zahlt 1 beliebige Ressource weniger, wenn er eine Oase aktiviert.



Der Pavillon

Vor Spielstart: Der Spieler darf sich kostenfrei 1 Luxusware "Tajine" aussuchen und nehmen. Die durchsuchten Stapel werden neu gemischt.

Während des Spiels: Der Spieler erhält zusätzlich 1 beliebige Ressource (neben dem 1 Dinar), wenn er einen neuen Abschnitt auf der Palasttreppe betritt.

Neue Versorgungs-Plättchen

Spielmaterial

• 6 Moderate Versorgungs-Plättchen



• 6 Schwierige Versorgungs-Plättchen



Änderungen im Spielaufbau

Alle Versorgungs-Plättchen (Grundspiel und Erweiterung) werden separat gemischt. Jeder Spieler zieht 3 Plättchen des Grundspiels sowie ieweils 1 moderates und 1 schwieriges Plättchen. Dann muss sich jeder entscheiden, welche Kombination aus 3 Versorgungs-Plättchen er in diesem Spiel nutzen möchte. Alle übrigen Plättchen werden zurück in die Schachtel gelegt.

Anmerkung: Es kann mit jeglicher Kombination an

Versorgungs-Plättchen gespielt werden. Je nach Wahl wird das Spiel leichter oder schwieriger.

Änderungen im Spielablauf

Die neuen Versorgungs-Plättchen müssen mit mehr Ressourcen bezahlt werden und es drohen mehr Minuspunkte, dafür bieten sie aber auch Vorteile!

Die moderaten Plättchen bringen zu Durchgangsbeginn einen Bonus, der der sofort gilt, sobald das Plättchen aktiviert (aufgedeckt) wird.

Die schwierigen Plättchen bringen permanente Boni, die gelten, sobald das Plättchen aktiviert (aufgedeckt) wird.

Moderate Versorgungs-Plättchen - Bonus zu Beginn jeden Durchgangs ab Aktivierung:



1 Schritt auf dem Fluss



1 Schritt auf der weißen Palast-Treppe



1 Schritt auf der schwarzen Moschee-Treppe



Erhalte 1 beliebigen Waren-Keshi.



Erhalte einen beliebigen 1-Zuschauer-Bonus vom Großen Platz (dort muss kein Keshi eingesetzt sein).



1 Keshi austauschen. Es gelten die Regeln des Grundspiels (siehe: "Oasen aktivieren")*

Schwierige Versorgungsplättchen - Bonus ab Aktivierung:



Dauerhaft:

1 zusätzlicher Schritt auf dem Fluss, immer dann, wenn sich der Fischer bewegt.



Dauerhaft:

1 zusätzlicher Schritt auf der weißen Palasttreppe, immer dann, wenn der Spieler seinen Sultanshöfling bewegt.



Dauerhaft:

1 zusätzlicher Schritt auf der schwarzen Moscheetreppe, immer dann, wenn der Spieler seinen Imamschüler bewegt.



Sofort:

Erhalte 1 Nomaden-Keshi und setze ihn sofort ein.

Zu Beginn jedes weiteren **Durchgangs:**

Du darfst 1 Nomaden-Keshi ohne Bezahlung umsetzen.

Nur zusammen mit der NOMADEN-ERWEITERUNG spielbar.



Dauerhaft:

Jede Luxusware kostet 1 Waren-Keshi weniger.



Zu Beginn jeder Runde:

1 Keshi austauschen. Es gelten die Regeln des Grundspiels (siehe: "Oasen aktivieren")*

Durchgang 1: Zum Start des ersten Durchgangs darf ein Keshi von der Oasen-Bonusleiste gegen 1 beliebigen Keshi aus dem Vorrat (kein gelb, lila, orange oder braun) getauscht werden. Der ertauschte Keshi muss auf denselben Platz der Oasen-Bonusleiste gelegt werden.

KAMELRENNEN-ERWEITERUNG: Es darf auch ein Keshi aus dem eigenen Zuschauerbereich getauscht oder eingesetzt werden. Dabei bewegt sich das Kamel aber nicht!



NEUE LUXUSWAREN

Spielmaterial

- 5× Luxusware Jagdfalken (in 2 Größen für Deluxe/Classic und Essential Edition)
- 5× Luxusware Rennsattel (in 2 Größen für Deluxe/Classic und Essential Edition)







Änderungen im Spielaufbau

Die neuen Luxuswaren werden zusammen mit denen des Grundspiels gemischt. Dann werden alle Luxuswaren in 5 gleich hohe, verdeckte Stapel aufgeteilt, von denen jeweils das oberste Plättchen aufgedeckt wird.

Anderungen im Spielablauf

Rennsattel:

Kauft ein Spieler einen Rennsattel, so erhält er 16 Punkte und setzt sein Kamel 2 Felder auf der Rennstrecke vor. Dabei müssen die Regeln des Kamelrennens beachtet werden.

Jagdfalken:

Kauft ein Spieler einen Jagdfalken, muss er zusätzlich zu den Waren-Keshis auch einen bestimmten Keshi von seinem persönlichen Tableau abgeben (nicht aus seinem Vorrat hinter seinem Sichtschirm!). Der Spieler erhält 20 Punkte sowie einen Sofort-Bonus.



Nur im Spiel OHNE die KAMEL-RENNEN-**ERWEITERUNG:** Aktiviere (statt der Kamelbewegung) sofort 1 Oase und bezahle

dazu bis zu 2 beliebige Ressourcen weniger, als gefordert (maximal kostenlos – du kannst keine Ressourcen erhalten).



Erhalte 1 Nomaden-Keshi aus dem Vorrat und setze ihn ohne Kosten sofort ein.

Achtung: Dieser Jagdfalke kann nur zusammen mit der NOMADEN ERWEITERUNG verwendet werden.



1 Keshi austauschen. Es gelten die Regeln des Grundspiels (siehe: "Oasen aktivieren").



Eine beliebige Anzahl eigener Ressourcen in andere beliebige Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat. tauschen.



Erhalte einen beliebigen 3-Zuschauer-Bonus vom Großen Platz (dort muss kein Keshi eingesetzt sein)



Passend zum abgegebenen Nicht-Waren-Keshi:

3 Schritte auf dem Fluss oder der weißen Palast- oder schwarzen Moschee-Treppe.

NEUE OASEN

Spielmaterial Änderungen im Spielaufbau

6 Oasen

Die neuen Oasen werden mit denen des Grundspiels gemischt.

31-34: Verwenden, wenn mit der Neue Luxusgüter Erweiterung gespielt wird. 35: Verwenden, wenn mit der KAMELRENNEN ERWEITERUNG gespielt wird. 36: Verwenden, wenn mit der NOMADEN ERWEITERUNG gespielt wird.



31 Erhalte Punkte entsprechend der Anzahl verschiedener Sorten von Luxusgütern:

Anzahl der Sorten	1	2	3	4	5
Punkte	1	3	6	10	15



Anzahl der Sorten	1	2	3	4	5
Punkte	1	3	6	10	15



Erhalte 3 Punkte je unterschiedlichem Paar aus Luxusgüterplättchen derselben Sorte (max. 15 Punkte).

Beispiel: Für 2 Dolche, 4 Schuhe und 2 Rennsättel würde der Spieler 9 Punkte erhalten.



Erhalte 7 Punkte pro RENNSATTEL (max. 14 Punkte).



Erhalte 1 Punkt für je 2 Schritte auf der Rennstrecke, die dein Kamel zurückgelegt hat (max 15 Punkte).



Erhalte 8 Punkte pro JAGDFALKEN (max. 16 Punkte).



36 Erhalte 4 Punkte für jeden Nomaden-Keshi auf deinem persönlichen Tableau (max 16 Punkte).

DER PASCHABOT – SOLO-SPIELANLEITUNG FÜR MARRAKESH

Spielmaterial

- 1 Paschabot-Tableau
- 15 Strategieplättchen
- 1 Paschabot Übersicht

Wenn in den Regeln vom Paschabot die Rede ist, dann ist damit der imaginäre Gegenspieler gemeint. Der Spieler wird mit Du angeredet.

Vorbereitung des Paschabot-Tableaus

Vor dem ersten Spiel muss das Paschabottabeleau wie folgt zusammengesetzt werden:

- 1) Platziere die Klebepunkte an den rot markierten Stellen (siehe Abbildung rechts).
- 2) Klappe dann die beiden Hälften aufeinander und drücke sie fest, damit das Tableau zusammenklebt.

Änderungen im Spielaufbau

1) Der Spielaufbau folgt dem normalen Aufbau für 2 Spieler. Anstatt eines zweiten Tableaus wird das **Paschabot-Tableau** neben das eigene, persönliche Tableau gelegt. Der Paschabot zieht keine 3 Keshi aus dem Beutel, um sie auf die Oasen-Bonusleiste zu stellen.

Essential Edition:

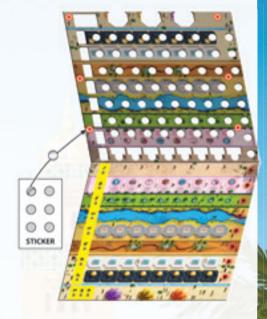
Lege das Paschabot-Tableau mit der Rückseite nach oben.

- 2) Die gelben Figuren (Assistenten, der Fischer, der Sultanshöfling und der Imamschüler sowie der Punktemarker) werden wie üblich an ihre Startpositionen bzw. neben das Paschabot-Tableau gestellt.
- Die Strategieplättchen werden gemischt und als verdeckter Stapel neben das Paschabot-Tableau gelegt. Benutze immer die Stragtegieplättchen 1-10. Benutze die Plättchen 11-15 nur, wenn du mit den Erweiterungen KAMELRENNEN, NOMADEN und NEUE LUXUSWAREN spielst. Das oberste Plättchen des Stapels wird aufgedeckt und offen ausgelegt. Im weiteren Spielverlauf kommen weitere Plättchen ins Spiel, die unterhalb der bereits aufgedeckten Plättchen ausgelegt werden.
 - → Ist das Symbol unten auf dem gerade aufgedeckten Plättchen abgebildet, wird der Fischer des Paschabot 3 Felder nach vorn gesetzt.
- 4) Der Paschabot erhält den Beutel mit jeweils einem Keshi jeder Farbe (12 insgesamt), statt Keshis hinter einen Sichtschirm zu stellen.
- 5) Der Paschabot ist Startspieler und erhält den Durchgangs- und Runden-Marker.

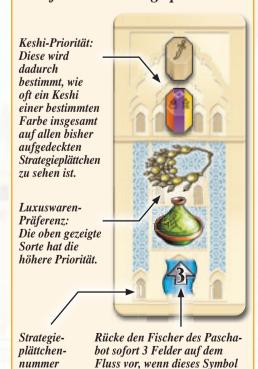
Allgemeine Regeln für den Paschabot

- Der Paschabot erhält keine Ressourcen (Wasser, Datteln, Dinar). Immer, wenn er Ressourcen erhalten würde, bekommt er stattdessen 1 Punkt je erhaltener Ressource.
- Waren-Keshis sind für den Paschabot immer Joker-Waren:
 Ein bestimmter geforderter Waren-Keshi kann von ihm mit einem der anderen Waren-Keshis bezahlt werden.





Aufbau der Strategieplättchen



auf einem gerade aufgedeckten

Strategieplättchen zu sehen ist.



Rundenablauf

Keshis auswählen & Assistenten einsetzen

- 1) In jeder Runde wählst du wie üblich deine 3 Keshis aus und platzierst deine Assistenten.
- 2) Der Paschabot zieht dann 3 Keshis aus dem Beutel und platziert die Assistenten in den entsprechenden Bezirken des Paschabot-Tableaus.

Wasserverkäufer



Zieht der Paschabot einen **roten Wasserverkäufer-Keshi**, wird der Assistent nach folgender Prioritätenliste in einen Bezirk auf seinem Tableau gestellt. Bezirke, in denen die anderen 2 Assistenten stehen, werden dabei ignoriert:

- i) Der Assistent wird in den Bezirk gestellt, für den auf den aufgedeckten Strategieplättchen die meisten Keshis zu sehen sind. (Keshi-Priorität).
- ii) Herrscht Gleichstand bei der Keshi-Priorität, wird der Assistent in den Bezirk gestellt, in dem sich schon mehr Keshis befinden.
- iii) Herrscht immer noch Gleichstand, wird der Assistent in den am Gleichstand beteiligten Bezirk gestellt, dessen Keshi weiter oben auf den aufgedeckten Strategieplättchen auftaucht.
- 3) Die 6 Keshis werden zusammen in den Turm geworfen und anschließend in der Turmbasis sortiert.

Keshis nehmen & einsetzen

Beginnt mit dem Nehmen der Keshis beim aktuellen Startspieler. Bist du am Zug, gehst du wie üblich vor. Der Paschabot wählt Keshis nach folgender Prioritätenliste:

Keshi-Auswahl des Paschabot

- 1) Er wählt einen Keshi, der einen Bezirk komplett füllen würde (8 Keshi + 1 Wasserverkäufer, Ausnahme: Souk).
- 2) Er wählt 2 Keshis derselben Farbe, falls verfügbar.
- 3) Er wählt nach Keshi-Prioriät, d.h. einen Keshi, der häufiger auf allen offenen Strategieplättchen zu sehen ist.
- 4) Er wählt einen Keshi in der Farbe eines Bezirks, in dem einer seiner Assistenten steht.
- 5) Er wählt einen Keshi in der Farbe eines Bezirks, in dem einer **deiner Assistenten** steht.
- 6) Er wählt einen Keshi in der Farbe, die weiter oben auf den offenen Strategieplättchen zu sehen ist.
- 7) Er wählt einen Keshi in einer Farbe passend zu einem Bezirk der sich weiter oben auf dem Paschabot-Tableau befindet.

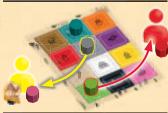


Beispiel A:

Auf den Strategieplättchen sind 1 schwarzer, 2 braune und 1 weißer Keshi abgebildet. Seine Assistenten stehen im braunen, weißen und rosa Bezirk.

- *Er nimmt die 2 braunen Keshis:* 2) 2 Keshis verfügbar.
- Du wählst grün.
- Er nimmt rot:
 - 3) Höhere Keshi-Priorität, denn rot (Joker) zählt als braun, da sich in seiner Sahara (braun) bislang noch kein Wasserverkäufer befindet.
- Du nimmst weiß.
- Er wählt rosa:
 - 4) Sein eigener Assistent.
- Du nimmst grau.







Reisniel R.

Auf den Strategieplättchen sind 1 rosa, 1 grauer, 1 beiger und 1 Waren-Keshi abgebildet. Seine Assistenten stehen bei Grau, Rosa und im Souk (Waren), deine Assistenten bei Weiß, Grün und Türkis.

- Der Paschabot wählt Rosa:
 - 3) Keshi-Priorität, dann 4) Sein eigener Assistent, dann 6) Weiter oben auf den Strategieplättchen, um den Gleichstand mit Grau aufzulösen. Er nimmt nicht rot, denn die eigentliche Farbe hat Vorrang.
- Du nimmst rot.
- Er nimmt Grau: 3) Keshi-Priorität.
- Du wählst Grün.
- Er wählt Türkis: 5) Dein Assistent, dann
 7) Weiter oben auf dem Tableau, um den Gleichstand mit Weiβ aufzulösen.
- Du nimmst Weiß.

Sobald die Wahl feststeht, nimmt der Paschabot den/die Keshi(s) und platziert sie auf den entsprechenden Bezirksleisten des Paschabot-Tableaus. Die Leisten werden immer von rechts nach links aufgefüllt. Beim Platzieren können **Einsetz-Boni** ausgelöst werden (siehe unten). Wird ein Wasserverkäufer genommen, so wird er auf das neunte Feld ganz rechts in der gewählten Leiste gestellt.

Essential Edition:

Tausche vor dem Einsetzen auf dem Paschabot-Tableau den Holz-Keshi gegen einen Papp-Keshi aus.



Wasserverkäufer

Der Wasserverkäufer ist für den Paschabot ein **Joker**. Sollte ein bestimmter Keshi durch **3**) **Keshi-Priorität** gefordert sein und dieser Keshi steht nicht zur Wahl, dafür aber ein Wasserverkäufer, dann nimmt der Paschabot den/die Wasserverkäufer. Der Paschabot nimmt aber immer zuerst einen Keshi der geforderten Farbe statt eines Wasserverkäufers, wenn beide zur Auswahl stehen.

Steht bereits ein Wasserverkäufer in einem Bezirk des Paschabot, zählt der Wasserverkäufer für diese Keshi-Farbe nicht mehr als Joker.

Erhält der Paschabot 2 Wasserverkäufer, werden sie entsprechend der Prioritätenliste einzeln nacheinander eingesetzt.



Waren-Keshis

Der Paschabot kann Waren-Keshis einer Farbe immer für jede andere Waren-Keshi Farbe einsetzen. Beim Nehmen von Waren-Keshis wird wie folgt vorgegangen:

Der Paschabot nimmt die Waren-Keshis, von denen er am wenigsten besitzt.

Bei Gleichstand wählt er wählt er Gelb vor Orange vor Violett.

Einsetzboni für den Paschabot

Der Paschabot bekommt für das Einsetzen bestimmter Keshis einen **Einsetzbonus**. Dieser wird ausgeschüttet, sobald er mit einem Keshi den auf dem Paschabot-Tableau dargestellten Bonus überdeckt.





Wenn der Paschabot den 3., 5. und 7. Karawanenführer in seinem Bezirk einsetzt, wird sofort ein **neues Strategieplättchen** aufgedeckt. Dieses wird so auf das vorherige Plättchen gelegt, dass die Luxuswaren überdeckt werden, die Keshis aber weiterhin zu sehen sind. Befindet sich das -Symbol auf dem Plättchen, setzt der Paschabot seinen Fischer 3 Felder weiter.



Dattelpflücker-Keshis







Gaukler-Keshis

Sobald der Paschabot einen Gaukler einsetzt, erhält er **einmal** den **Bonus**, der **über** dem Keshi abgebildet ist. Beim Bonus, welcher die Palast- und die Moscheetreppe zeigt (siehe Bild rechts), wird die Treppe gewählt, auf der der Paschabot aktuell weiter zurück liegt.





Assistenten nutzen

Wenn du an der Reihe bist, nutzt du deine Assistenten wie üblich.

Der Paschabot nutzt seine Assistenten immer in der Reihenfolge, in der die Bezirke auf dem Paschabot-Tableau angeordnet sind, von oben nach unten (Ausnahme: Palast und Moschee, siehe unten).

- Dabei gilt für alle Bezirke mit Assistent (außer dem Souk und der Madrasa):
 - → Befindet sich im Bezirk ein **Wasserverkäufer**, erhält er 1 Punkt anstatt 1 Wasser.
 - → Befinden sich **mindestens 2 Keshis** (ohne Wasserverkäufer) im Bezirk, führt er die **Bezirksaktion** aus (siehe unten).
 - → Befinden sich weniger als 2 Keshis (ohne Wasserverkäufer) im Bezirk, nimmt er sich einen passenden Keshi und setzt ihn ein (eventuell mit Einsetzbonus).
- Für Assistenten in der Madrasa oder im Souk siehe unten, Bezirksaktion Madrasa bzw. Souk.

Bezirksaktionen des Paschabots

Hier gezeigt in der Reihenfolge von oben nach unten, in denen die Bezirke auch auf dem Paschabot-Tableau angeordnet sind.

Medina:



Für jeden Wächter-Keshi, der noch kein Stadttor bewacht, nimmt sich der Paschabot ein Tor, ohne die Kosten in Dinar dafür zu zahlen. Folgende Prioritäten gelten bei der Wahl des Stadttores:

- 1) Alle Tore in derselben **Farbe** wie ein **komplett mit Keshis gefüllter Bezirk** (mit oder ohne Wasserverkäufer) werden **ignoriert**.
- Kann er einen Bezirk mit einem Keshi in der Torfarbe komplett füllen (mit oder ohne Wasserverkäufer), wählt er ein passendes Tor.
- 3) Er wählt ein Tor passend zur von der Keshi-Priorität geforderten Farbe (die am häufigsten auf den Strategieplättchen abgebildete Keshi-Farbe). Auch rote Tore gelten als Joker, siehe S.11 oben.
- 4) Er wählt ein Tor in einer **Farbe**, die er **noch nicht besitzt**.
- 5) Er wählt ein Tor in einer **Farbe**, von der auf den Werkstattfeldern die **wenigsten Tore übrig** sind.



- 6) Er wählt ein Tor in der **Keshi-Farbe**, welche **weiter oben** auf den aufgedeckten Strategieplättchen **abgebildet** ist.
- Er wählt ein Tor, welches zu einem Bezirk passt, der sich weiter oben auf seinem Tableau befindet.
- Stehen mehrere Tore der gleichen Farbe zur Wahl, nimmt er immer das günstigste.

Der Paschabot erhält 0 (nicht -3!)/1/3/7 Punkte, je nachdem, welches Tor er nimmt. Das Tor wird zu dem Wächter-Keshi gestellt und er erhält einen Keshi in der Torfarbe, der sofort eingesetzt wird (eventuell mit Einsetzbonus).

Großer Platz:



Der Paschabot erhält 3 mal den Bonus, welcher über dem letzten eingesetzten (rechten) Gaukler-Keshi steht.



Dattelplantage:

Der Paschabot erhält für jeden in seinem Bezirk eingesetzten Dattelpflücker 1 Punkt



Fluss:

Für jeden türkisen Angler-Keshi und alle Wasserverkäufer auf dem gesamten Paschabottableau setzt der Paschabot seinen Fischer 1 Feld weiter nach vorn. Er erhält wie üblich Punkte für das Erreichen oder Überschreiten des Anlegestegs.



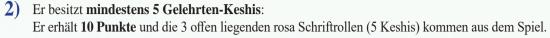




Madrasa:

Der Paschabot wählt die erste Option, die möglich ist:

1) Er besitzt mindestens 7 Gelehrten-Keshis: Er erhält 14 Punkte und die 3 offen liegenden orange Schriftrollen (7 Keshis) kommen aus dem Spiel.



- 3) Er besitzt **mindestens 3 Gelehrten-Keshis**: Er erhält **6 Punkte** und die 3 offen liegenden gelben Schriftrollen (3 Keshis) kommen aus dem Spiel.
- 4) Er besitzt 0–2 Gelehrten-Keshis:
 Die 3 offen liegenden grauen Schriftrollen (1 Keshi) kommen aus dem Spiel. Er erhält 1 Keshi entsprechend der Keshi-Priorität.
 Herrscht Gleichstand, nimmt er den Keshi, der weiter oben auf den Strategieplättchen zu sehen ist.



Sahara:

Für je 2 Karawanenführer-Keshis erhält er **1 Punkt** Zusätzlich erhält er **1 Keshi entsprechend der Keshi- Priorität**. Herrscht Gleichstand, nimmt er den Keshi der weiter oben auf den Strategieplättchen zu sehen ist.



Moschee/Palast:

Für jeden Adligen (weiß) / Geistlichen (schwarz) zieht der Paschabot die entsprechende Figur auf der Treppe 1 Schritt weiter nach oben. Beim Erreichen eines neuen Abschnitts erhält er 1 Punkt (anstatt 1 Dinar).



Als Linien-Bonus wählt er immer den Punktebonus.

Wichtig: Sind seine Assistenten gleichzeitig im Palast und in der Moschee eingesetzt, nutzt er zuerst die Aktion des Bezirks, bei dem seine Figur auf der entsprechenden Treppe auf dem Spielplan weiter unten steht. Bei Gleichstand wird mit dem Palast begonnen.

Souk:

Für jeden Assistenten im Souk führt er die erste Option aus, die zutrifft:



- 1) Er kauft die **oben auf dem letzten Strategieplättchen abgebildete Luxusware**, sofern sie offen ausliegt und er genügend Waren-Keshis zum Bezahlen besitzt.
- Hinweis: Er kann jeden Waren-Keshi als jeden anderen Waren-Keshi einsetzen, also muss nur die Anzahl, nicht die Farbe stimmen.
- 2) Liegt die obere Luxusware nicht offen aus oder kann er nicht bezahlen, kauft er, sofern möglich, die unten auf dem Strategieplättchen abgebildete Luxusware.
 - → Sollte mehr als eine Luxusware einer geforderten Sorte ausliegen, nimmt er das **am weitesten links liegende**.
 - → Er **erhält** die **Punkte** sowie 1 Punkt für jede eventuell abgebildete Ressource.
- 3) Liegen keine passenden Luxuswaren offen aus oder kann er nicht bezahlen, erhält er 1 Waren-Keshi der Sorte, von der er die wenigsten besitzt. Bei Gleichstand wählt er wählt er Gelb vor Orange vor Violett.

Rundenende

Flussbonus

Der Paschabot wählt immer den Bonus auf dem Fluss, an dem sein Fischer zuletzt vorbeigekommen ist (statt Ressourcen gibt es 1 Punkt

Der **Runden-Marker** (Kamel) wird an den anderen Spieler weitergegeben (der Durchgangs-Marker wird noch nicht weitergegeben).

Durchgangsende

Flusswertung

Führe die Flusswertung wie üblich durch. Der Paschabot erhält ggfs. den Bonus mit folgenden Anpassungen:

- 01: Er wählt die Bezirksaktion des Bezirks, in dem er die meisten Keshis (inkl. Wasserverkäufer) besitzt. Bei Gleichstand wählt er den Bezirk, der sich weiter oben auf seinem Tableau befindet.
- **02:** Er zieht ein neues Strategieplättchen und platziert es wie üblich. Eventuelle Schritte auf dem Fluss entfallen.
- **05**, **06**, **11**: Darf er wählen, nimmt er immer die erste (bessere) Option.
- 11: Er wählt immer die Treppe, auf der seine Figur weiter unten steht.
- 12, 17, 18: Darf er wählen, nimmt er immer die Option, die mehr Punkte bringt. (Bei Plättchen 17 erhält er 2 Punkte je rosa/rotem Keshi)
- 13: Er wählt die Keshis anhand der Keshi-Priorität.
- 15: Er erhält 2 Karawanenführer-Keshis.

Versorgung der Bewohner

Du verfährst wie üblich. Der Paschabot muss sich nicht um die Versorgung der Bewohner kümmern.

Vorbereitung für den nächsten Durchgang

Verfahre wie üblich mit folgenden Zusätzen:

- Lege für den Paschabot jeweils **1 Keshi je Farbe** (12 Keshis) in den **Beutel**.
- Decke ein **neues Strategieplättchen** auf und lege es so auf das letzte Plättchen, dass die Luxuswaren des vorherigen Plättchens verdeckt, die Keshis aber noch zu sehen sind (siehe rechts). Zeigt das Plättchen das Fischer des Paschabot 3 Felder weiter gesetzt.





Spielende und Schlusswertung

Du erhältst wie üblich Punkte.

Der Paschabot erhält folgende Punkte:

- 10 Punkte für jeden komplett gefüllten Bezirk (8 Keshi der Farbe und 1 Wasserverkäufer)
- Für **jeden Bezirk** erhält der Paschabot Punkte für jeden sich darin befindlichen Keshi in der Bezirksfarbe: Die Keshi-Anzahl wird multipliziert mit der Hälfte der Anzahl (aufgerundet) der entsprechenden Keshis, die auf den aufgedeckten Strategieplättchen abgebildet sind.

Beispiel:

Es befinden sich 3 braune Keshis auf den Strategieplättchen. Der Paschabot erhält also 2 Punkte (3:2 aufgerundet) je braunem Keshi im Sahara Bezirk. Er besitzt 7 braune Keshi und erhält somit 14 Punkte.

Besitzt du nun mehr Punkte als der Paschabot, hast du gewonnen. Andernfalls gewinnt der Paschabot.

Erweiterungsmodule

Erweiterung 1: Stufen-Plättchen

Keine Änderungen.

Erweiterung 2: Imam & Sultan

Wenn die Spielfigur des Paschabot vom Imam begleitet wird und der Paschabot die Bezirksaktion "Madrasa" (grau) ausführt, erhält der Paschabot 3 Punkte zusätzlich (1 Punkt pro abgeworfenem Plättchen).

Wenn die Spielfigur des Paschabot vom Sultan begleitet wird und der Paschabot die Bezirksaktion des Souk nutzt, erhält er einen Rabatt von 1 Waren-Keshi beim Kauf von Luxuswaren.

Erweiterung 3/4: Zusätzliche Wechselstuben/ Zuschauer

Keine Änderungen.

Erweiterung 5: Wüstenstädte

Spielaufbau: Lege wie im Spiel zu zweit 3 Wüstenstädte aus.

Spielablauf: Wenn der Paschabot seinen 4. und 8. braunen Keshi im Bezirk "Sahara" platziert, nimmt er eine zufällige Wüstenstadt (falls noch verfügbar) und erhält 4 Punkte. Die Wüstenstädte werden (mit der Tagseite nach oben) neben dem Paschabot-Tableau platziert.

Schlusswertung: Werte die Wüstenstädte wie gewöhnlich, sowohl für dich als auch für den Paschabot. Für den Paschabot gelten hierbei für einige Wüstenstädte die folgenden Anpassungen:

- 09 Der Paschabot erhält 2 Punkte pro rosa Keshi.
- 10 Entferne alle 3 offen ausliegenden orangen Schriftrollen aus dem Spiel. Der Paschabot erhält 14 Punkte.
- 12 Der Paschabot erhält anhand seiner Prioritätenliste ein Stadttor vom rechten Werkstattfeld. Er erhält einen gleichfarbigen Keshi und 7 Punkte. Sollte er keinen freien beigen Wächter-Keshi haben, um ihn dazuzustellen, erhält er auch diesen.

Erweiterung: Nomaden

Der Paschabot wählt Nomaden nur, wenn er diese laut der Keshi-Priorität bevorzugt. Er muss dafür keine Kosten bezahlen. Er setzt den Nomaden im Bezirk am weitesten oben ein, in dem noch Platz ist. Der Paschabot bewegt seine Nomaden-Keshis nicht.

Erweiterung: Kamelrennen

Der Paschabot nimmt nicht am Rennen teil. Wenn er Schritte für sein Kamel erhalten würde, erhält er stattdessen 4 Punkte pro Schritt.

Erweiterung: Spezialgebäude

Benutze nur die Rückseite der Gebäude, um dir und dem Paschabot verschiedene Startbedigungen zu geben. Er erhält keine gelbe Schriftrolle, sondern den ganz oben auf dem Strategieplättchen abgebildeten Keshi.

Erweiterung: Neue Versorgungsplättchen Keine Änderungen.

Erweiterung: Neue Luxuswaren Keine Änderungen.

8.

Erweiterung: Neue Oasen

Keine Änderungen.

Anpassung des Schwierigkeitsgrads

Verwende beliebige der folgenden Anpassungsmöglichkeiten, um den Paschabot zu einem härteren oder einfacheren Gegner zu machen:

Für einen einfacheren Gegner:

- Ignoriere den Einsetzbonus des Paschabots auf der Sahara-Leiste, das Aufdecken zusätzlicher Strategieplättchen. Dadurch werden im Spielverlauf insgesamt nur genau 3 Strategieplättchen aufgedeckt.
- Gib dem Paschabot am Ende des Spiels nur für komplett gefüllte Bezirke, nicht aber für die Keshis in den Bezirken Punkte.
- Bezirksaktion "Großer Platz": Der Paschabot erhält den Bonus des am weitesten rechts eingesetzten Keshis nur 1mal (statt 3mal).
- Der Fischer des Paschabots wird nicht 3 Felder vorgesetzt, wenn das entsprechende Symbol auf einem gerade aufgedeckten Strategieplättchen zu sehen ist.

Für einen härteren Gegner:

- Bezirksaktion Medina: Der Paschabot wählt immer das teuerste aller verfügbaren Stadttore einer Farbe (nicht das günstigste) und erhält die entsprechenden 0/1/3/7 Punkte.
- Bezirksaktion "Großer Platz": Der Paschabot erhält den Bonus des am weitesten rechts eingesetzten Keshis 4mal (statt 3mal) - vor allem in Kombination mit ERWEITERUNG 4: ZUSCHAUER empfohlen.
- Nachdem du im Spielaufbau die 3 zufälligen Keshis aus dem Beutel auf deiner Oasenleiste platziert hast, erhält der Pascha-bot die übrigen 5 Keshis aus dem Beutel und setzt sie sofort ein.

Paschabot für "Faule"

Alle, die gerne Solo spielen möchten, dabei aber minimalen Aufwand für ihren imaginären Gegener betreiben wollen, tun folgendes:

- Spielaufbau:
 - → Der Paschabot erhält weder Tableau und Strategieplättchen noch Spielfiguren oder Marker. Gib stattdessen 1 Keshi jeder Farbe (12 Stück insgesamt) in den Beutel, ziehe sie einzeln nacheinander aus dem Beutel und stelle sie in einer Linie auf. Dies ist die Keshi-Prioritäts-Abfolge, die im weiteren Spielverlauf die vom Paschabot bevorzugten Keshis bestimmt.
 - → Gib erneut 1 Keshi jeder Farbe in den Beutel und lege ihn für den Paschabot bereit.
 - → Du bist der erste Startspieler. Im weiteren Verlauf des Spiels wandert der Rundenmarker wie gewohnt zwischen euch hin und her.
- Keshis auswählen und Assistenten einsetzen: Ziehe für den Paschabot 3 zufällige Keshis aus dem Beutel und wirf sie zusammen mit den von dir gewählten Keshis in den Turm (für den Paschabot werden keine Assistenten eingesetzt).
- Keshis nehmen und einsetzen: Der Startspieler beginnt, dann seid ihr abwechslend am Zug. Wenn der Paschabot am Zug ist, wählt er entsprechend der folgenden Vorgaben:
 - i) Wenn verfügbar, nimmt er 2 Keshis.
 - ii) Er wählt anhand der Keshi-Prioritäts-Abfolge: Je weiter links in der Abfolge, desto eher nimmt er Keshis dieser Farbe.

Wichtig: Die vom Paschabot genommenen Keshis werden zurück in den Vorrat gelegt.

- Assistenten nutzen und Flussbonus & Rundenende: Überspringe den Paschabot und spiele nur deine Züge wie gewohnt.
- Durchgangsende:
 - → Befülle den Beutel wieder mit je einem Kehsi jeder Farbe.
 - → Du erhältst den Bonus des Flussplättchens, wenn du mit deinem Fischer in Durchgang 1 mindestens die erste Stromschnelle überquert hast, in Durchgang 2 die zweite und in Durchgang 3 die dritte Stromschnelle.
- Schlusswertung: Vergleiche deine Punktzahl mit folgender Liste:

135 Punkte: Stolzer Bürger

160 Punkte: Sagenhaft reicher Händler185 Punkte: Die rechte Hand des Großwesirs

201 Punkte: Thronfolger des Pascha

Wichtig: Wenn du mit der Erweiterung 5: Wüstenstädte spielst, addiere 25 Punkte zu jedem Level.

Credits:

Solospiel entwickelt von David Turczi



Kurzübersicht: Kamelrennen

Keshis im eigenen Zuschauerbereich einsetzen:

Achtung: Keine Waren-Keshis! Dieselbe Farbe mehrfach ist aber erlaubt.

Nach dem Einsetzen des Keshis das Kamel vorrücken:

Anzahl unterschiedlicher Farben	1	2	3	4	5	6	7	8
Schritte des Kamels	1	2	2	2	3	3	4	4

Das Kamel überschreitet eine Etappenlinie:

Erhalte 1 Waren-Keshi deiner Wahl. Lege 1 Kamelmist ab. Nur für das erste Kamel: Erhalte 1 Dinar.

Das Kamel kommt an eine Brücke:

Zahle Wasser und Datteln wie abgebildet.

- Du kannst bezahlen: Rücke das Kamel um die verbleibende Anzahl von Feldern vor.
- Du kannst nicht bezahlen: Das Kamel bleibt auf dem Feld vor der Brücke stehen.

Das Kamel kommt im Ziel an:

Erhalte 5 Punkte. Setze das Kamel auf das Podium.

Schlusswertung:

Kamelmist:

Du verlierst Punkte abhängig von der Menge des von dir angesammelten Kamelmists:

Menge an Kamelmist	1	2	3	4	5	6	7
Punktabzug	2	4	7	10	13	16	20

Jeder Kamelmist über 7: Weitere -5 Punkte.

Rennplatzierung:

Um Punkte zu erhalten, muss dein Kamel auf dem Podium stehen, oder mindestens die erste Etappenlinie überquert haben:

Rennplatzierung	1	2	3	4
Punkte	16	8	4	2

Bei Gleichstand:

Die Punkte der Beteiligten werden addiert und durch deren Anzahl geteilt (abrunden).

Solospiel: Prioritäten-Listen

Assistenten Einsetzen Wasserverkäufer:

9 D. 11 1 ... 17...1

- i) Bezirk passend zur Keshi Priorität
- ii) Bezirk mit mehr Keshis.
- iii) Bezirk weiter oben

Keshis Nehmen Keshiwahl des Paschabots

- 1) Keshi, der einen Bezirk vollständig füllt
- 2) 2 Keshis
- 3) Höhere Keshi-Priorität
- 4) Keshi passend zu einem Bezirk mit einem der Assistenten des Paschabots
- 5) Keshi passend zu einem Bezirk mit einem deiner Assistenten
- 6) Keshi der höher auf den aufgedeckten Strategieplättchen zu sehen ist
- 7) Keshi passend zu einem Bezirk weiter oben

Assistenten Nutzen

Bezirksaktion oder neuer Keshi?

- → Ist im Bezirk ein Wasserverkäufer, erhält der Paschabot , statt 1 Wasser.
- → Anzahl der Keshis im Bezirk (ohne rot) ist **2 oder mehr: Bezirksaktion**
- → Anzahl der Keshis im Bezirk (ohne rot) ist **0 oder 1: Neuer Keshi**

Souk:

Für jeden Assistenten im Souk:

- 1) Obere Luxusware auf dem untersten aufgedeckten Strategieplättchen
- 2) Untere Luxusware auf dem untersten aufgedeckten Strategieplättchen
- Wichtig: Der Paschabot muss die korrekte Anzahl an Waren-Keshis abgeben können, ihre genaue Farbe muss er aber nicht beachten!
- → Luxusware, die am weitesten links liegt
- 3) Luxuswaren zu teuer oder falsche Sorten: Der Paschabot erhält 1 Waren-Keshi (die Sorte, von der er die wenigsten besitzt; bei Gleichstand Gelb vor Orange vor Violett.)

Medina:

- 1 Stadttor pro "freiem" Wächter-Keshi:
- Kein Tor, das zu einem komplett gefüllten Bezirk passt.
- 2) Tor, bei dem ein dazu passender Keshi einen Bezik vollständig füllt
- 3) Tor in der Farbe eines Keshis mit höchster Keshi-Priorität
- 4) Tor in einer "neuen" Farbe
- 5) Tor, von dessen Farbe die wenigsten auf den Werkstattfeldern übrig sind
- 6) Tor in der Farbe eines Keshis, der höher auf den aufgedeckten Strategieplättchen zu sehen ist
- 7) Tor passend zu einem Bezirk weiter oben
- **8)** Das **günstigste** aller Tore einer Farbe

Schlusswertung:

- 10 Punkte je komplett gefülltem Bezirk
- Pro Bezirk: Anzahl Keshis in der Bezirksfarbe multipliziert mit der (aufgerundeten)
 halbierten Anzahl, mit der

diese Keshifarbe auf den aufgedeckten **Strategieplättchen** zu sehen ist.

Du gewinnst nur, wenn du mehr Punkte hast, als der Paschabot.



